

Джеймс Маллен

На раёне

ролевая игра на улицах современного
города

2016

УДК 82-3
ББК 84-4
М19

Маллен Джеймс
М19 На раёне : ролевая игра на улицах современного города. —
[б. м.] : [б. и.], 2016. — 222 с. — [б. н.]

Ролевая игра «На раёне» позволит вам почувствовать себя героями таких фильмов и сериалов, как «Карты, деньги, два ствола», «Сыны анархии», «Фарго» или «Бешеные псы». Окунитесь в мир криминальных разборок и попробуйте выжить на раёне, который не прощает ошибок. А если игра за преступника вас не привлекает, станьте полицейским, священником или обычным жителем раёна и узнайте, сможете ли вы сделать его лучше. Или хотя бы не дать ему превратиться в кромешный ад.

УДК 82-3
ББК 84-4

(18+) В соответствии с ФЗ от 29.12.2010 №436-ФЗ

© Джеймс Маллен, 2016
© Павел Берлин, перевод, 2016
© Томми Рейберн, иллюстрации, 2016

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

ДЖЕЙМС МАЛЛЕН

ПРЕДИСЛОВИЕ К РУССКОМУ ИЗДАНИЮ

Мы (*SaF Gang Design* и *Groundhoggoth Games*) очень рады представить вам новую ролевую игру «На раёне» и надеемся, что она вам понравится. Эта игра представляет собой очень интересный эксперимент. Казалось бы, во что здесь можно играть? Разве мы недостаточно видим всего этого в повседневной жизни? Разве ролевые игры существуют не для того, чтобы уйти от окружающей реальности в какой-то другой, лучший, мир? Все верно. Но, тем не менее, игра «На раёне», как и любая другая ролевая игра, позволит вам стать теми, кем вы не являетесь в реальной жизни. Здесь вы можете быть преступниками, а можете просто жить в опасном районе (**раёне!**), пытаясь нащупать тонкую грань между нарушением закона и выживанием. А если хотите, попробуйте сделать это место лучше. Или хуже. Как вам больше нравится.

Игра «На раёне» это GTA настольных ролевых игр. Здесь нет вампиров, оборотней, инопланетян и супершпионов. Есть только безрадостные улицы, тяжелая жизнь и безжалостная, безразличная к маленькому человеку система. Сможете вы пойти ей наперекор, и как следует ее нагнуть? Здесь все зависит от вас, здесь все возможно и здесь вам ничего за это не будет.

А вот вам специальный ход для русского издания игры

от автора «На раёне» Джеймса Маллена:

Когда ты *поднимаешь тост* за русское издание «На раёне», будь+в теме:

- При успехе ты выдаешь потрясающую речь, в которой благодаришь всех, кто купил книгу и желаешь им удачной игры.
- На 7—9 ты забыл упомянуть кого-то, кто сыграл важную роль в русском издании; занеси его в список кредиторов.
- При провале тебе стоило проверить, что у тебя в стакане, прежде чем это пить.

Отдельное спасибо Даниилу Стерхову aka Ngoroth за энтузиазм и огромное количество отловленных опечаток/неточностей.

Удачи на раёне, пацаны и дамы!

НАЧНЕМ

ПОДГОТОВКА

Итак, что же такое **«На раёне»**? Это ролевая игра, созданная на основе системы **«Постапокалипсис»**, которая рассказывает о жизни в городской преступной среде. В этой игре ты и 3—4 твоих друзей получаете возможность поиграть в жизнь простых людей, пытающихся свести концы с концами на безразличных улицах современного города.

«Постапокалипсис» (ПА): ролевая игра, выпущенная в 2010 году Винсентом Бейкером (и изданная на русском языке в 2014 году SaF Gang Design), действие которой происходит в мире, который погиб в результате неизвестной катастрофы. В ходе игры ты бросаешь кубики и, с помощью результатов этих бросков, определяешь исход своих действий. Многие авторы расширяли эту игру, добавляя собственные творения. А многие другие использовали правила «Постапокалипсиса» или их производные, чтобы создать свои игры.

Ролевая игра: можно сказать, что это совместное создание некой истории, в ходе которого каждый вносит свой вклад в единое целое, сплетая за столом определенный сюжет. Игрой это называют потому, что здесь есть правила, хотя и нет победителя: кубики используются для того, чтобы определить, что дальше происходит в сюжете, а также доба-

вить реалистичный элемент неопределенности в процесс. Ролевой же эта игра называется потому что большинство игроков выбирают себе роль одного персонажа, с точки зрения которого, видят мир, свое воплощение в выдуманном мире. Персонаж, которым они играют, это их основной инструмент управления сюжетом и влияния на то, что происходит в игре.

Игра «**На раёне**» это применение базовых правил «**Постапокалипсиса**» для игры в другом мире. Если у тебя есть игра «Постапокалипсис» или ты уже играл по этой системе, это поможет тебе играть и в эту игру. Однако, если это не так, все что нужно ты найдешь в этой книге.

Первое, и главное, что нужно сделать, чтобы начать играть — это рассказать об игре нескольким друзьям и определить время и место, где вы соберетесь. На игровую встречу лучше отвести не меньше 3 часов и чтобы игра была интереснее, таких встреч стоит провести как минимум четыре. Поскольку на каждой встрече вы будете долго сидеть, постарайтесь играть в удобном месте, чтобы рядом был доступ ко всему необходимому, чтобы вас как можно меньше отвлекали и прерывали.

Если ты все это организовал, то ты, вероятно, и будешь **Мастером Церемоний (МЦ)**, а значит, твоя задача на игре немного отличается от прочих, но ты все равно участвуешь в игре. Ты не обязан кого-то развлекать, так что не думай, что должен «сделать им красиво». Тебе надо принести с собой бумагу, карандаши, ластик и несколько обычных игровых кубиков, а также эти **правила** и распечатки (Либо организовать все так, чтобы этим занялся другой игрок.) Самое главное — распечатать буклеты персонажей, которые можно скачать на сайте [SaF Gang Design](#)¹. Их 27, но некоторые тебе, возможно, не понравятся и, конечно же,

тебе не понадобятся они все. Там же есть кое-какие материалы в помощь МЦ, которые могут пригодиться для ведения твоих записей об игре.

ОБСУЖДЕНИЕ

Представь, что вы — творческая группа, которая занимается новым телешоу: не просто режиссер и команда сценаристов, но и актеры, которые вносят свои предложения и обсуждают мотивацию и реплики персонажей. Именно этим вы с друзьями и занимаетесь: вы разрабатываете сценарий сериала, эпизод за эпизодом, сцена за сценой, и в то же время играете его в прямом эфире без редакции, дублей и монтажа. Для всего этого вам придется говорить: много говорить. Эта игра — ваша беседа с друзьями о вымышленных ситуациях, в которых вы постоянно переходите от последствий одной к началу следующей.

МЦ это продюсер и режиссер: он обеспечивает финансирование, набирает актеров на эпизодические роли, следит за строительством декораций и в целом обеспечивает шоу всем необходимым для трансляции. Также он входит в команду сценаристов: он помогает придумать главных героев, добавляет им связи, историю и цели, но сам в главной роли не играет, это работа для других.

Главные роли исполняют **персонажи игроков**, главные герои сериала, те, чья жизнь нас больше всего интересует. Каждый игрок, кроме МЦ, это одновременно и ведущий сценарист и актер в главной роли. Если ты играешь персонажем, ты создаешь его по заданным всей командой сценаристов рекомендациям, а потом и пишешь, и играешь его

¹<http://safgang.ru/>

реплики. Каждый буклет в игре задает основу определенного типа персонажа, от уважаемого, но беспокойного смотрящего за раёном до пронырливого и жадного вора. Буклеты предлагают игрокам варианты и советы для создания персонажей такого типа, но в конечном итоге игрок сам решает, как его персонаж будет выглядеть на экране.

Существует принцип **«Скажи да или бросай кубики»**. Это основной принцип игры и как только вы садитесь за стол и начинаете обсуждать игру, вы уже играете. Так что, когда вы все выбираете буклеты, создаете персонажей и готовите всю ситуацию в целом, не забывай отвечать «Да» на предложения друзей. Если идея вписывается в ваши общие представления об игре (а если она часть жизни современного города, она обязательно в них впишется) она принимается. Если что-то из этого тебе не по душе, попроси делать это за кадром или скрывать. Однако будь вежлив и будь готов сделать то, что приносишь в игру, приемлемым для всех участников.

Как только история начинается, с первой сцены первого дня съемок, посредниками в вашей беседе становятся игральные кубики: очень часто в истории будут случаться развилки сюжета, выбор направления которых будет зависеть от того, насколько хорошо у персонажа что-то получилось. Пусть в таких ситуациях выбор сделают кубики, но именно вы все вместе должны будете написать сюжет на основе этого выбора.

К ДЕЛУ

Механика игры построена на **ходах**. Это алгоритмы игры, крошечные заранее заданные процедуры, которые объясняют вам как делать то, что вы делаете. Иногда ходы — это просто последствия, например, «Когда происхо-

дит А, то Б» или «Когда происходит А, то выбери Б или В», но очень многие ходы требуют броска кубиков, потому что жизнь — штука непредсказуемая.

Когда ход предлагает сделать бросок, ты берешь два кубика, бросаешь их вместе и складываешь результаты на обоих, т.е. если выпало 3 и 4, значит, общий результат будет 7. Каждый ход также говорит, как модифицировать бросок, потому что вы не в равных условиях и у разных персонажей в разных ситуациях будут разные шансы на успех или неудачу. Чаще всего тебе будет сказано прибавить характеристику твоего персонажа (обычно в это будет выглядеть как «будь+характеристика»). У каждого персонажа 5 характеристик, которые могут принимать значения от -1 до +3, так что если твоя характеристика *тертый* равна -1, то, когда тебе говорят быть+тертым, ты вычитаешь из результата броска 1. Получается, результат 7 из примера выше уменьшается до 6.

Твой ход может привести к трем исходам:

- Если сумма с учетом модификатора 10 и больше, ты получаешь то, что хотел, без усилий или почти без усилий.
- Если выходит от 7 до 9, ты получаешь то, что хотел, но на нем болтается приличных размеров ценник.
- А если результат 6 и меньше, значит ты не получаешь вообще ничего.

Любой результат 7 и больше называется успехом, а 6 и меньше — провалом: после того, как ты сделаешь ход, МЦ ответит на него своим ходом. Это будет либо мягкий ход (при успехе), либо жесткий (при провале). Мягкие ходы просто продвигают сюжет в новом направлении, предлагая персонажам игроков возможности или ставя препятствия на их пути. Жесткие отнимают у персонажей что-то важное. Например, здоровье, свободу или репутацию.

Отыгрывать персонажей означает защищать их и их интересы: вы же хотите, чтобы они были здоровы и обеспечены? Так они смогут делать больше того, что хотят делать. Кроме ранений и разорения, персонажи могут еще и время от времени привлечь ненужное внимание, которое обрушит на них гнев властей или их собственных жертв и соперников. В игре есть механика, которая простым способом отслеживает все эти факторы. Поэтому тебе будет легко понять, насколько здоров твой персонаж, сколько у него денег и сколько он нажил себе врагов: все три эти вещи будут накапливаться в результате жестких ходов МЦ, так что тебе часто придется делать свой ход, чтобы как-то решать эти проблемы.

Со временем каждый персонаж может расти и развиваться, изучать новые навыки, улучшаться и расширять свое влияние **на раёне**: многие ходы, особенно в случае провала, преподают персонажу жизненный урок, уча тому, что можно использовать в дальнейшем. Если правила говорят тебе **отметить опыт**, ты отмечаешь круг опыта в своем буклете. Когда ты заполнишь пять этих кругов, все отметки стираются и ты выбираешь для персонажа небольшой бонус, например, повышаешь одну характеристику или получаешь новый особый ход.

Также ты можешь развиваться за счет друзей: когда они как-то тебя достают или пользуются тобой, ты записываешь за ними долг. Долг работает как бонус к твоему броску, когда ты им помогаешь или мешаешь, но кроме того, когда он достигает 4 и более, ты его обнуляешь и выбираешь услугу: например, они делают то, что ты скажешь, подставляют-ся за тебя или учат тебя каким-то своим фишкам.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Четкий: означает быть уважаемым, надежным, иметь связи.

Ровный: означает быть незаметным, скрытным, неразговорчивым.

Дерзкий: означает быть храбрым, упорным, прагматичным.

Тертый: означает быть подготовленным, хитрым, внимательным.

Гражданский: означает быть незапятнанным, законопослушным, быть гражданином.

Долг: показывает, насколько кто-то тебе обязан.

Палево: сколько внимания ты привлек к себе и своим действиям. Некоторые ходы добавляют тебе палева; также палево можно получить при провале броска. Чаще всего, палево это плохо, но когда ты получаешь палево ты быстро учишься.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Спросить у людей

Когда ты *спрашиваешь у людей*, будь+четким. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Ты нашел не совсем то, что искал.
- Ты узнал, где это, но добыть придется самому.
- С получением этого связаны кое-какие нехорошие условия.
- За это с тебя кому-то причитается; запиши его в кредиторы.

Речь не идет о том, чтобы к кому-то прийти и его допросить. Это скорее вопрос твоей репутации в преступной среде, которая позволяет тебе найти то, что ты ищешь. Ты сообщаем, что тебе надо и надеешься, что кто-то тебе ответит. Это как отправлять сигналы радара и надеяться, что ответ будет четким. Ты можешь спрашивать у людей о любом предмете, месте, человеке или информации; если это предмет с меткой палева, ты сможешь получить его только спрашивая у людей.



Заметать следы

Когда ты **заметаешь следы**, будь+ровным. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Это занимает много времени.
- Твои действия могут привести к тебе.
- Тебе нужна чья-то помощь; он записывает за тобой +1 долг.

Заметать следы можно по-разному, например, сунуть кому-то пару баксов, чтобы он отвернулся, пока ты делаешь то, что надо; вскрыть замок, не повредив его, или кем-то притворившись. Это медленный и осторожный подход к достижению поставленной цели. Если хочешь сделать дело быстро и грязно, см. ниже.

Играть жестко

Когда ты **играешь жестко**, будь+дерзким. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Получи +1 палево.
- Ты заработал себе нового врага; запиши его в кредиторы.
- Получи -1 к следующему броску.

Играть жестко означает преодолеть препятствие как можно быстрее, не волнуясь о том, привлечешь ли ты внимание. Задача тут состоит в том, чтобы сделать дело и свалить, пока никто не смог тебе помешать. Оттолкнуть охранника с дороги, выломать дверь или проехать сквозь полицейский кордон на дороге — вот это и называется играть жестко.

Перевести стрелки

Когда ты **переводишь стрелки**, будь+дерзким. При успехе, переведи 1 палево на персонажа другого игрока, не получая его. На 7—9 он записывает за тобой +1 долг.

Палево — это как молния: куда-то она попасть должна, так что фишка тут в том, чтобы направить ее в нужную

цель. Но, скажем прямо, подобное поведение не принесет тебе любви окружающих. Перевод стрелок перенаправляет палево с тебя на кого-то другого в твоём окружении. Может быть, ты оставил его на месте преступления, а может кому-то сдал. Так или иначе, ты пытаешься свалить на него вину и у него есть все основания взбеситься. С другой стороны, он получает опыт, когда берет на себя твоё палево, так что, может быть, ему стоит тебя поблагодарить.

Торговаться

Когда ты **торгуешься**, будь+тертым. Персонаж МЦ на 10+ сделает все по-твоему, а на 7—9, если он сделает по-твоему, тебе придется записать его в кредиторы. Персонажи других игроков на 10+ отмечают опыт, если сделают по-твоему или получают +1 палево, если не сделают, а на 7—9 — записывают за тобой +1 долг, если сделают и -1 долг — если не сделают.

Это не попытка заставить кого-то сделать по-твоему, ты просто с ним торгуешься. Ты не можешь заставить его отдать тебе все свои деньги, но, если он согласен тебе что-то заплатить, именно так вы устанавливаете цену. Суть этого хода в определении подробностей, а не картины в целом, так что ты говоришь не столько, что происходит, сколько как это происходит.

План Б

Когда ты переходишь к **плану Б**, будь+тертым. При успехе МЦ предлагает тебе выход из неприятностей, в которые ты влип; выбери варианты, если согласен. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Тебе придется кого-то бросить.
- Ты не получаешь то, за чем пришел.
- Твое благополучие оказывается под угрозой.

Когда оно попадает на вентилятор, ты должен быть готов; обычно этот ход следует за жестким ходом после провала, когда вас прижали к стенке и надо валить очень резко. Но не все планы идеальны и спасение всегда имеет свою цену.

Залечь на дно

Когда ты **залег на дно**, будь+цивильным. При успехе уменьши палево на 1. На 10+ можешь уменьшить палево еще на 1, но ты будешь кому-то за это должен; отметь его в списке кредиторов. На 7—9 ты уменьшаешь палево только на 1, и ты будешь кому-то за это должен; отметь его в списке кредиторов.

У всех есть семья, друзья и коллеги, обычные люди, которыми не интересуется полиция (ну, не так сильно интересуется). Когда ты делаешь этот ход, ты используешь подобные связи, чтобы они обеспечили тебе алиби, прикрыли тебя или спрятали. Постепенно суматоха поутихнет, и ты сможешь опять заняться делом. Но, вероятно, люди, которые тебе помогли, когда тебя взяли за яйца, ожидают, что ты отплатишь им тем же.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ

Когда ты **получаешь палево**, отметь опыт.

Ты учишься в школе жизни, и прогулы здесь не допускаются. Когда пахнет жареным, приходится быстро учиться тому, что поможет выжить или с тобой будет покончено раз и навсегда.

Когда ты **доставляешь неприятности**, проверь+палево. При успехе друзья и семья поворачиваются к тебе спиной; на 12+ получи +1 палево; на 7—9 можешь записать их в кредиторы, и тогда они не поворачиваются к тебе спиной.

При провале, твои друзья и семья тебе помогут. В этот раз.

Иногда ты просто не нужен: если ты постоянно всем усложняешь жизнь, семья, друзья и коллеги могут от тебя отвернуться. Когда ты обращаешься к ним за помощью и поддержкой, или даже просто ожидаешь, что все будет идти, как обычно, ты можешь доставлять им неприятности; чем больше у тебя палева, тем вероятнее, что от тебя отвернутся. Это может означать все, что угодно: они не пойдут с тобой в кабак, твоя девушка тебя бросит, а босс — уволит.

Когда ты **кидаешь партнера**, он записывает за тобой+1 долг.

Если ты заключил сделку с персонажем другого игрока, но не выполнил своих обещаний, хотя он все сделал, как договаривались, значит ты его кинул. Это определяется исключительно в беседе: именно игроки и МЦ решают, действительно ли кидалово имело место. Однако, если есть сомнения, то, наверное, его и не было.

Когда вы **кидаете друг друга**, используйте свой особый ход.

Если ты заключил сделку с персонажем другого игрока, и вы оба не выполнили своих обещаний, значит, вы кинули друг друга. Оба персонажа используют особые ходы из своих буклетов. Как и в случае выше, решать, действительно ли кидалово имело место, должны игроки за столом. Однако в этом случае это должно быть еще проще и понятнее.

Когда ты **платишь наличными**, потрать бабло и получи 10+ на любом ходе, но без последствий т.е. не выбирай никаких вариантов.

У всех есть своя цена и любого можно заставить сделать то, что нужно, если у тебя хватит денег; когда ты платишь наличными, ты платишь кому-то, кто сделает работу за тебя и это обойдется тебе в столько бабла, сколько это стоит, по мнению МЦ. Это бабло будет платой или взяткой, за то, чтобы кто-то сделал дело, отвернулся, пока ты делаешь его сам или за тот ущерб, который ты нанес в процессе, чтобы он не доставил тебе хлопот.

Достать железо

Когда ты **достаешь железо**, устрой+резню. На 10+ твой противник лег. На 7—9 выбери 1.

- Он получает -1 к следующему броску.
- Он отступает.
- Он лег, но ты получаешь -1 постоянно в этой ситуации.

Ты можешь достать железо только если у тебя есть оружие, дающее тебе характеристику +резня. Это любое оружие ближнего боя, включая дубинки, цепи, кастеты, выкидные ножи и мечи. Если такого оружия у тебя нет, этот ход тебе недоступен.

Открыть огонь

Когда ты **открываешь огонь**, устрой+пальбу. На 10+ твой противник лег, и ты получаешь +1 палево. На 7—9 твой противник сдох и выбери 1.

- Получи +1 палево.
- Выброси использовавшееся оружие.
- Уйди, не получив того, за чем пришел.

Ты можешь открыть огонь только если у тебя есть оружие, дающее тебе характеристику +пальба. Это любое оружие дальнего боя, включая пистолеты, винтовки, дробовики, луки и арбалеты. Если такого оружия у тебя нет, этот ход тебе недоступен.

ПАЛЕВО!

Когда твоя жизнь становится шумной и все идет наперекосяк, это приводит к палево; палево может выражаться в том, что полиция начнет расследование твоих делишек, а может быть в твою жизнь сунут нос и другие представители властей, например, Департамент социального обеспечения или Палата мер и весов. Источником палева может стать и более крупная рыба в твоём пруду, настоящие злодеи, сидящие в центре паутины и дергающие за ниточки: расстроишь их, и на тебя наденут деревянный макинтош, а в твоём доме будет играть музыка.

Палево можно получить двумя основными способами: в качестве цены хода или в результате жесткого ход МЦ против тебя после провала. Так или иначе, твое палево поднимает на +1; когда это происходит, можешь попытаться сразу **перевести стрелки** и передать это +1 палево персонажу другого игрока. Ему это может не понравиться, но что сделано, то сделано: снова перевести стрелки на тебя или на кого-то другого уже не получится.

Если на тебе уже есть палево, ты можешь попробовать **залечь на дно** у какого-нибудь персонажа МЦ: возможно ты окажешься ему должен, но это не такая большая цена, когда речь идет о серьезных неприятностях. Пока на тебе палево, семья, друзья и коллеги могут неохотно идти на контакт, потому что ты будешь постоянно **доставлять им неприятности**.

Если твое палево достигает 5+, ты **спалился**: либо у властей достаточно материалов, чтобы надолго отправить твоего персонажа за решетку, либо у серьезной преступной группировки появляются причины раз и навсегда убрать его с дороги. Как бы там ни было, персонаж навсегда выходит

из игры.

Каждый раз, когда ты получаешь палево, ты также отмечаешь опыт; если опыт достигает 5, сбрось его до нуля и выбери одно:

- Выбери ход из своего буклета.
- Получи +1 к любой характеристике (макс.: +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из своего буклета.

ДОЛГ И КРЕДИТОРЫ

Когда персонаж другого игрока тебя кидает или пользуется твоими услугами, не заплатив вперед, тебе с него причитается долг. Эта игра использует долг вместо истории из «Постапокалипсиса» для отображения взаимоотношений персонажей игроков: важно не то, как хорошо вы друг друга знаете, важно то, кто кому и сколько должен.

Когда ты хочешь **помочь** или **помешать** персонажу другого игрока, учти+долг: при успехе, он получает, на твой выбор +1 или -2 к своему броску. На 7—9 тебя ждут те же последствия, что и его.

Долг не может превышать +3; если он выходит за эти рамки, сбрось его до нуля и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяй все его палево на свое.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет конкретных деталей.

Если ты подгадил персонажу МЦ или воспользовался им, с тебя причитается: занеси его имя в свой список кредиторов и отметь, как и почему он хочет отплатить, например:

Маманя: я брал ее машину по делу; она захочет, чтобы я куда-то ее свозил.

Микки «Шиз»: во время последнего дела я его бросил и он получил по полной; он захочет пустить мне кровь, если я не найду способ его умаслить.

Пока персонаж МЦ занесен в твой список кредиторов, ты больше не можешь его использовать; когда ты делаешь что-то, за что с тебя будет кому-то причитаться, ты должен выбрать персонажа МЦ, которые не занесен в список твоих кредиторов.

Есть два способа убрать имя из списка кредиторов: либо ты его найдешь и попробуешь расплатиться за оказанную услугу (или причиненные неприятности), либо подождешь, пока он сам тебя найдет. В первом случае ты сможешь выбрать, как расплатиться; во втором, МЦ сам выберет, какой расплаты он захочет. При любом провале МЦ может использовать любого своего персонажа, которому с тебя причитается, чтобы помешать твоим планам или что-то с тебя потребовать. Как всегда, происходит диалог между игроками и МЦ, так что обговорите все и посмотрите, что выйдет; обычно можно расплатиться, пообещав, что-то сделать для этого персонажа МЦ, но вы не будете в расчете, пока дело не будет успешно сделано. Если ты что-то пообещал, но не смог выполнить не по своей вине, МЦ решит, посчитает ли персонаж МЦ это достаточной расплатой. Если нет, он может потребовать новое обещание и т. д.

Имена в твоём списке кредиторов, это твоя проблема: даже если ты заключил с кем-то другим сделку, чтобы он помог тебе выполнить требования персонажа МЦ, этот персонаж МЦ будет разбираться с тобой, а не с ними, если все пойдёт наперекосяк.

ЛЕГ И СДОХ

В этой игре нет понятия урона, хитов или здоровья; игроки не ведут учет тому, насколько сильно ранены их персонажи, потому что существует всего три возможных состояния. По умолчанию все персонажи **в порядке** (обозначено в буклетах как **ОК**): собственно, обычно ты не увидишь упоминаний состояния в порядке где-то еще в этой книге, потому что предполагается, что это так и есть. То, что персонаж в порядке никак не влияет на игровую механику, поскольку персонаж мало что способен сделать, если он не в порядке, и можно быть в порядке даже будучи в синяках и кровавых ранах, если он все же способен уйти от того, что ему навредило.

Когда уйти ты уже не можешь, значит ты **лег**: ты очень серьезно ранен и нуждаешься в медицинской помощи. Когда персонаж **лег**, он больше никак не может влиять на текущую сцену, то есть ему недоступны какие-либо ходы: он может только говорить и ходить, больше ничего, да и с ходьбой ему, скорее всего, придется помогать.

Когда ты **лег**, твое благополучие оказывается под угрозой, и ты получаешь -1 постоянно, пока твои раны или болезнь не будут вылечены; чтобы перейти от состояния **лег** обратно к состоянию **в порядке** тебе просто потребуются время, отдых и соответствующее лечение. Если все это недоступно, ты будешь в состоянии **лег** пока не сможешь все это получить; здесь нет каких-то жестких правил того, как долго ты будешь лежать, но в игре пройдет как минимум несколько дней.

***Постоянно:** имеется в виду пока не разрешится текущая ситуация.*

Если ты **лег** и случается еще какая-нибудь херня или

тебя сразу приложили так, что мало не покажется, значит, ты **сдох**: конец, игра окончена, шлите соболезнования семье. **Игроки**: то, что вы играете главные роли в этом шоу, не означает, что вам это не грозит. **МЦ**: не старайся их щадить; если персонаж игрока сдох, и это сюжетно оправдано, значит пусть так и будет. В некоторых буклетах есть ходы, которые обеспечивают определенную защиту от того, чтобы **лечь** или **сдохнуть**, так что не обесценивай их, распространяя эту страховку на всех подряд.

Основная угроза персонажам игроков исходит от персонажей других игроков: единственный прямой способ заставить кого-то **лечь** или **сдохнуть** это **достать железо** или **открыть огонь**, а эти ходы доступны только персонажам игроков. Однако, если ты испробуешь один из этих ходов на персонаже МЦ и провалишь бросок, МЦ может ответить жестким ходом и заставить тебя **лечь**, если это соответствует развитию сюжета: как минимум, ты точно можешь ждать, что получишь +1 палево, попытавшись сделать то, что сделал.

Один из уникальных ходов лепилы, **Скорая помощь**, позволяет ему быстро вылечить персонажа, переведя его из состояния **лег** в состояние **в порядке** или даже из состояния **сдох** в состояние **лег**. Однако этот ход надо делать без задержек, иначе шанс будет упущен.

*К примеру, если перестрелка пошла наперекосяк, и ты лежишь на полу, истекая кровью, другим персонажам надо доставить тебя к лепиле прямо сейчас: оставаться и заканчивать дела не вариант. Если требуются какие-то ходы, чтобы добраться до лепилы (**спросить у людей, играть жестко**) или договориться о его услугах (**торговаться**), это будет частью драматической сцены, но, если персонажей задерживают или отвлекают, можно с уверенностью ска-*

зать, что они не успеют вовремя добраться до цели и спасти тебя.

СКРЫТАЯ ЭКОНОМИКА

Все персонажи на раёне кое-как сводят концы с концами. Кто-то ворует тачки, кто-то толкает дурь, а кто-то просто берет взятки, чтобы закрывать на все это глаза. Пока они **сводят концы с концами**, им удастся держать голову над водой и делать обычные повседневные вещи — платить по счетам, покупать продукты, выпивать с друзьями и т. д. Это, как и все в обществе потребления, не проблема, пока у тебя есть деньги; состояния ты так не сколотишь, но крыша над головой будет.

В каждом буклете есть раздел Добыча, где сказано, как ты **сводишь концы с концами**. Пока ты выполняешь это условие, твое благополучие гарантировано, и ты можешь вести себя как обычно. Проблемы начинаются, когда твое благополучие оказывается под угрозой, что может быть вызвано разными причинами:

- Когда тебе надо потратить много денег за раз. Например, купить машину, оплатить юридические сборы, штрафы и т. д.
- Когда кредитор требует с тебя крупную сумму.
- Когда ты не можешь обеспечить свое благополучие, например, если ты лег.
- Когда так сказано в описании хода, как когда родители бунтаря узнают, чем он занимается.
- Когда МЦ делает против тебя жесткий ход.

Если твое благополучие под угрозой, значит ты **на мели**: пока ты **на мели**, ты не можешь позволить себе ничего кроме мелочей. Ты не можешь оплачивать счета, покупать продукты и т. д. И уж конечно не можешь позволить себе крупных трат. Когда ты на мели, это значит кредит на твоей карте выбран полностью, лошадь на скачках

вообще не доходит до финиша, а детям, всем сразу, нужна новая обувь. Быть на мели это не просто нехватка денег, это нехватка средств: работу не предлагают, шансы просачиваются сквозь пальцы, на всех счетах нули, а в дверь стучат приставы с фургонном для конфискации имущества. Быть **на мели** плохо: и чем дольше ты на мели, тем хуже становится ситуация.

Возвращение благополучия — это часть беседы между тобой и МЦ: основная цель всех персонажей игроков — это защитить или восстановить свое благополучие. Когда ты восстанавливаешь свое благополучие, отметь опыт. Как ты этого добиваешься, зависит от того, как ты зарабатываешь на жизнь и как ты оказался **на мели**, а так-то все просто — найди проблему и реши ее. Если власти суют нос куда не надо, мешая заниматься делом, найди способ от них избавиться, даже если потребуется сдать брата. Если надо было расплатиться за серьезную услугу и ты остался из-за этого на мели, найди кого-то, кому нужна услуга от тебя, окажи ее и не задавай вопросов. Ты должен сделать то, что имеет смысл по сюжету, а пока не сделаешь — останешься **на мели**.

Пока тебе удастся **сводить концы с концами**, ты можешь заработать настоящие деньги и улучшить условия своей жизни; все дополнительные деньги, которые ты зарабатываешь, крадешь или получаешь иным образом, как и собственность, которую можно не описывать (одежда, кровати, кухонные приборы, телевизоры, игровые приставки и т.д.) представлены характеристикой бабло. Каждый раз, когда ты получаешь наличку или кредит сверх того, что обычно получаешь, **сводя концы с концами**, получи бабло; МЦ скажет сколько именно, но скорее всего 1 бабло, разве что ты приложил выдающиеся усилия, чтобы его получить.

Один важный способ перераспределения бабла это твоя возможность **поторговаться**: обычно МЦ устанавливает цены товаров и услуг не в твою пользу, так что ты можешь сделать этот ход и получить условия получше, но сильных отличий от установленной МЦ цены не добьешься. Например, если он установил ценой твоей услуги 1 бабло, ты можешь получить 2 или 3 бабла, но точно не 4 бабла и больше. Однако, это динамичная экономика и то, что сегодня стоит 1 бабло для одного человека, завтра может стоить 3 бабла для другого, позволяя тебе найти сделку повыгоднее. Чтобы как следует заработать, потратить время на то, чтобы сделать свои услуги по-настоящему ценными. Когда люди в отчаянии, они заплатят практически любую цену: раскаяние придет позже. Однако тебе отплатят той же монетой и в другой раз кто-то выдоит из тебя последнее.

Другой способ добыть бабла, это пойти на дело: проверить большое ограбление или кидалово и быстро срубить звонких. Любое дело требует аккуратного планирования и помощи со стороны:

- **Ограбление**: серьезный грабеж, нацеленный на место (банк, букмекеров, супермаркет и т.д.) или на фургон, который перевозит между ними деньги. Отлично подходит для громилы, киллера, торговца, перевозчика и вора.
- **Кидалово**: большой обман, нацеленный на человека (инвестора, политика, менеджера и т.д.) или организацию, которую он представляет. Идеально для призрака, посредника, пресса, кидалы и ростовщика.
- И для того и для другого может понадобиться **помощь** смотрящего и падшего, либо они могут влезть в дело без мыла, по своей инициативе.

Стандартной схемы, позволяющей пойти на дело, не существует, но начать стоит с поиска возможностей, которыми можно воспользоваться, затем узнать у МЦ подробности. Используя эти подробности, можно разработать план того, что и как будут делать ваши персонажи. Что-

то из этого потребует сделать ход, чаще всего **спросить у людей** об информации или услугах специалиста, вроде взломщика сейфов. Другие действия сделают тебя целью таких ходов МЦ, как **добавить палева** или **угрожать твоему благополучию**.

К примеру, несколько персонажей решили ограбить инкассаторский фургон, который возит деньги в банкомат из местного супермаркета. Все начинается с разговора между персонажами и МЦ: МЦ предлагает или требует что-то сделать для организации ограбления, например, узнать, когда доставляются деньги и добыть пушки. По ходу дела МЦ определяет, сколько бабла они получают; скажем, 11 или 12 на всех: чтобы его получить, надо повернуть дело и уйти чисто. При этом на каждом этапе они, вероятно, получают палево.

Бабло также служит методом воздействия: если у тебя достаточно денег, ты можешь купить практически все что угодно, так что персонаж, у которого хватает бабла, может платить наличными. Этот ход позволяет купить результат 10+ для любого хода, включая уникальные ходы из любого буклета, но без негативных последствий, т.е. в большинстве ходов ты не выбираешь вариантов, ты можешь получить - 2 палева, когда залегаешь на дно, не внося никого в список кредиторов и т. д.

Если персонажи игрока хотят создать настоящую банду, вместе их держит именно бабло; лидер банды должен вложить в нее количество бабла, равное количеству членов банды (не считая его самого). Это бабло не тратится, а просто откладывается. Затем каждый персонаж заменяет свое правило Добычи на **«Ты *сводишь концы с концами* пока сводишь концы с концами главарь твоей банды»**. Главарь банды сохраняет свое обычное правило Добычи, так что вся банда теперь существует, чтобы служить его целям. Если в какой-

то момент у главаря оказывается меньше бабла, чем количество персонажей игроков в его банде, он должен отпустить лишних. Персонаж игрока может уйти из банды по своей воле, если договорится с главарем. Когда персонаж игрока покидает банду по любым причинам, его благополучие оказывается под угрозой. Член банды может оказаться на мели и обычным образом, т.е. заплатив большую сумму денег. Главарь банды должен принимать участие в восстании его благополучия.

ПАЛЕВНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ

Часть вещей, которыми владеют персонажи, вполне обычные и законные, но не все. Обычные вещи покупаются в магазинах за наличку, но, если ты не покупаешь что-то очень дорогое или не выкидываешь за раз очень много денег, они не будут стоить тебе бабла и не поставят благополучие под угрозу. Список обычных повседневных предметов, которые есть у твоего персонажа вести не надо, как и волноваться о том, чтобы их прикупить: пока ты не на мели, ты можешь купить практически все, что продают в обычных магазинах средней руки, хотя качество будет отражать то, сколько у тебя бабла:

- **На мели:** даже не пытайся что-то купить; если будешь ты на мели слишком долго, потеряешь и то, что есть.
- **0 бабла:** все твои вещи подержанные, старые, немодные, поддельные, краденые, фальшивые или пиратские копии. Даже если ты покупаешь что-то новое, оно отвратительного качества и дешевле некуда: сосиски с 10% говядины, обувь, которая через месяц разваливается и т. д.
- **1 или 2 бабла:** норм, не шибко круто, но и не полный ужас; ты покупаешь дешево, но не по бросовым ценам, например, на распродажах. Что-то из этого все равно подделка или пиратская копия, но на улицах сойдет.
- **3 или 4 бабла:** это уже настоящий уровень среднего класса; ты можешь покупать не в самых дешевых магазинах, съездить в отпуск за границу (и не копить на это годами), а если телик или

комп сдохнут, можешь в тот же день пойти и купить новый.

- **5 или 6 бабла:** роскошь — это часть твоей повседневной жизни; вещи может и не образец хорошего вкуса, зато дорогие. Абонемент в спортзал «для своих», легально купленный пакет кабельных каналов премиум-класса и добровольная медицинская страховка. И это далеко не все, что тебе доступно.

- **7 бабла и больше:** если у тебя постоянно есть столько звонких, что ты до сих пор делаешь на раёне? Ты владеешь недвижимостью, и ты и твой партнер ездите на новых тачках, как и ваши дети, если у них есть права. Кстати о детях. Их образование? Оно оплачено.

Можешь считать, что твой персонаж без напряжения может делать все, что указано в вышеописанных уровнях обеспеченности. А вот когда ты хочешь выйти за пределы своего уровня, тогда ты и тратишь это самое бабло. Это не приведет к тому, что все твои вещи как по волшебству станут хуже. Твоя навороченная 42-дюймовая плазма не станет старинным черно-белым телевизором из-за того, что ты купил себе новую тачку, но, если раньше об это речи не было, ты уже не можешь просто считать, что у тебя есть эта самая плазма. Скорее у тебя будет черно-белый телевизор, а со временем еще и придется распрощаться с наиболее роскошными вещами, за которые ты уже не сможешь платить.

Скажем, Ротвейлер отлично поработал смотрящим на благо раёна и теперь 4 бабла жгут карман его дорогих эксклюзивных джинсов. Но тут у него серьезно заболевает мама. В ее возрасте не дело ждать в очереди для тех, у кого нет медицинской страховки, так что он выкладывает 2 бабла на то, чтобы перевести ее из очереди в категорию «немедленно в операционную». Это ухудшает его категорию обеспеченности и теперь, когда он будет вводить в повествование какие-то свои вещи, они будут скорее дешевыми, чем качественными. Если он достаточно долго останется на уровне 2 бабла, ему придется потерять большую часть вещей из более обеспеченных времен, потому что он из экономии

заменит их тем, что подешевле.

Если тебе что-то очень нужно, но ты не можешь себе этого позволить потому что у тебя не хватает бабла или ты на мели, тебя может выручить черный рынок. Когда ты спрашиваешь у людей, ты можешь добыть практически все, но у любого товара с черного рынка будет метка палевный: каждый палевный предмет добавляет +1 к твоему палеву, но от этого палева нельзя избавиться или перевести его на других. Как только ты избавляешься от такого предмета, +1 палево уходит вместе с ним.

*Предположим, Скользкий Дес, местный посредник на раёне, ищет машину для сделки, которую устраивает, но денег на чистую машину у него нет, так что он **спрашивает у людей**, где добыть любые колеса. Его результат 8, поэтому он выбирает два варианта: объединив два последних, получается, что он должен взять тачку у кого-то, кто вовремя за нее не заплатил, а значит — сделать этого персонажа МЦ своим врагом. Он может использовать тачку для своей сделки, а потом отогнать тому, для кого ее забирал: получив ее он получает +1 палева, но не может от него избавиться. Пока тачка у него, палево останется. Когда он передает машину заказчику, он теряет +1 палево, которое с ней связано.*

На черном рынке часто покупают две вещи: оружие и машины. У оружия всегда есть метка *резня* (для оружия ближнего боя) или *пальба* (для дальнобойного оружия) с показателем от +1 до +3.

- **Резня/пальба +1:** маленькое и легко скрываемое, никто не узнает, что оно у тебя есть, разве что тебя как следует обыскать или у кого-то хорошо наметан глаз.
- **Резня/пальба +2:** более крупное и мощное, такое оружие достаточно явно выделяется под одеждой, чтобы преступники вроде

тебя или представители правоохранительных органов его заметили.

- **Резня/пальба +3:** слишком большое, чтобы скрыть под обычной одеждой, такие вещи либо носят в сумках, либо скрывают под длинной одеждой, которая сама по себе привлекает внимание.

Оружие с резней +1 можно купить в обычном магазине по незначительной цене, так что его приобретение не уменьшает бабло и не угрожает твоему благополучию. Что-то более серьезное надо искать на черном рынке, а значит оно будет еще и +палевным. Однако, серьезных затрат все равно не потребует.

Ситуация с пушками зависит от законов страны, в которой расположен наш **раён**: в Англии или в России все у чего есть пальба +1 или больше, доступно только на черном рынке, а потому всегда +палевное. В США законный доступ к оружию проще, но разрешение обычно выдается не сразу, к тому же такие пушки легко отследить. Так что если ты спешишь, то тебе дорога опять же на черный рынок.

Машины слегка отличаются тем, что у них есть много разных меток: есть хорошие, которые добавляют к цене машины +1 бабло, а есть плохие, которые убирают -1 бабло. Машина не может стоить меньше 0 бабла или иметь противоречивые метки, например, быть быстрой и медленной. Начальная цена любой машины — 3бабла. Затем она меняется в зависимости от количества хороших и плохих меток.

Хорошие метки

- **Быстрая:** эта машина на ровной дороге может догнать или обогнать любую другую, кроме быстрой или очень быстрой. За +1 бабло ее можно улучшить до очень быстрой, что даст ей преимущества против любой машины, кроме очень быстрой.
- **Прочная:** эта машина сможет один раз уехать своим ходом после любого столкновения, но потребует ремонта, прежде чем сможет сделать это еще раз.

- **Просторная:** здесь есть место для нескольких дополнительных пассажиров и их багажа.
- **Верткая:** эта машина может делать крутые повороты, что позволяет ей уйти от погони или преследовать любую не верткую машину.

Плохие метки

- **Палевная:** это либо угнанная машина, либо замеченная в преступлениях или нарушениях правил дорожного движения.
- **Медленная:** эту машину по прямой легко догонит или обгонит любая другая машина, кроме медленной.
- **Хрупкая:** эта машина не переживет малейшего столкновения: ремонту и эксплуатации она после такого уже не подлежит.
- **Тесная:** в этой машине нет места для пассажиров и багажа.
- **Непослушная:** эта машина плохо маневрирует в городе, то есть она не сможет уйти от погони или преследовать какую-либо машину, кроме непослушной на улицах города.

Преступная карьера

Жизнь на раёне учит тебя выживать, но еще она тебя меняет. Со временем твой персонаж будет развиваться и приобретет новые ходы, которые расширят доступные ему варианты действий. Отметь опыт, когда:

- ты восстанавливаешь свое благополучие.
- ты получаешь палево.
- твой долг с персонажем другого игрока превышает +3 (см. ниже)

Также опыт позволяют отмечать некоторые уникальные ходы; подробности ищи в буклетах.

Когда твой долг с персонажем другого игрока превышает +3, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяй все его палево на свое.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет конкретных деталей.

Когда опыт достигает 5, обнули его и выбери одно:

- Выбери ход из своего буклета.
- Получи +1 к любой характеристике (макс.: +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из своего буклета.

БУКЛЕТЫ

БАРМЕН

Выбирай любимую отраву

Ладно, приятель, что пьешь? Как обычно? Нет, сегодня не видал его... Всяко... оставь за стойкой, передам в лучшем виде. Кстати, ты меня можешь очень выручить... да ты dopeй, дела подождут.

В округе полно баров, но «Бар» только один: сюда приходят все **на раёне**, кому закон разрешает пить, и, возможно, ты закрываешь глаза на парочку тех, кому еще рановато. Не каждый захочет быть барменом в таком местечке, но ты привычен и достаточно крут, чтобы гнуть свою линию.

Однако дело в том, что лицензию на торговлю спиртным выдают власти и с ними лучше не ссориться, а то тебя закроют, может быть даже навсегда. Когда они придут задавать вопросы, лучше, чтобы у тебя наготове были ответы. А если ты решишь держать рот на замке, то придется придумать способ снова привлечь полицию или городской совет на свою сторону.

Твоя забегаловка — это твое царство; тебе решать, кто может сюда приходить (**Мой бар, мои правила**), у тебя есть ключи от **Задней комнаты** и **Комнаты для гостей**, так что

все, конечно же, захотят с тобой ладить, если рассчитывают иметь доступ к месту, где можно укрыться и вести дела. В баре обмениваются слухами (**Где все знают тебя по имени**), особенно когда ты приглашаешь всех с раёна на **Вечеринку**, но держи наготове **Железо** на случай разных неприятностей.

Все твои сильные стороны заключаются в твоём баре, так что, как и смотрящему, тебе лучше держаться поближе к центру своей власти: если тебе нужно вести дела, пусть люди сами приходят к тебе. Но преимущества, которые он дает персонажам других игроков, неизбежно привлекут внимание. Не позволяй им себя оседлать, покажи, кто здесь главный и пусть они хорошенько заплатят уже за одно только право переступить порог.

Кликуха: Бухло, Хозяин/Хозяйка, Полпинты, Лонг-ринк, Непьющий, АА, Мо, Аль, [Название напитка], Хуч.

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока сотрудничаешь с властями.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивилильный=0
- четкий+2, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивилильный+1
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый=0, цивилильный+1
- четкий+2, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивилильный-1

Выбери два хода:

Мой бар, мои правила: ты можешь любому на раёне запретить заходить в свой бар, если он даст повод; если кто-то, кому ты запретил это делать, заходит в твой бар, запиши за ним +1 или убери его имя из списка кредиторов.

Задняя комната: все ходы, совершенные в приватной



комнате твоего бара, не привлекают палева.

Где все знают тебя по имени: когда кто угодно, в том числе ты, **спрашивает у людей** в твоём баре, он получает +1, но варианты за него выбираешь ты.

Комната для гостей: любой персонаж другого игрока, который живет в твоей комнате для гостей, не может быть обнаружен кем-то из его списка кредиторов и не может **спалиться**.

Железо: у тебя есть оружие с резней +2 или пальбой +2, +палевное; получи +1, если **достаешь железо** или **открываешь огонь** на территории своего бара.

Вечеринка: если ты устраиваешь в баре особое мероприятие (бильярдный турнир, ночь караоке, стриптиз, выступление эстрадника и т.д.), будь+четким; при успехе получи +1 бабло. На 7—9 все заканчивается довольно шумно и приходится вызывать копов или скорую; тебе придется ответить на пару вопросов.

Когда вы рисуете план раёна, добавь на него свой бар в качестве своего дома и назови как минимум двоих, кто работает в нем вместе с тобой.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он встречается в твоём баре с клиентами и заключает сделки: запиши за ним +2 долга.
- У тебя были проблемы с баром и его чуть не закрыли, но он все уладил: скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Он использует свои контакты, чтобы организовать тебе хорошие закупочные цены, так что пьет он здесь бесплатно: запишите друг за другом +1 долг.

- В твой бар заглядывают все: запиши за всеми остальными +1 долг.

Особый ход бармена: когда вы с персонажем другого игрока *кидаете друг друга*, его перестают пускать во все заведения **на раёне**, пока ты не снимешь запрет.

БУНТАРЬ

Новичок в квартале

Черт, братан, школа — ацтой! Улицы научат всему, что надо знать по жизни. Когда ты вырастешь, ничего хорошего тебя не ждет, так что надо все брать самому. С хуя ли не начать прям щас?

Раён полон пацанов без надежд, без перспектив и без воображения: не тот мир, в котором ты хочешь жить. Ты видел, что нужно, чтобы свести концы с концами и не боишься запачкать руки, чтобы обеспечить себя и своих близких.

Родители просто не понимают: каждый раз, как они застают тебя прогуливающим школу или тусующимся с людьми, на которых смотрят сверху вниз, они устраивают сцену. Выгнать из дому они тебя не могут, а вот отобрать шмотки — легко, так что, если не хочешь проблем, не светись. Если начались какие-то терки, найди способ это исправить, даже если понадобится, чтобы один из старых приятелей соврал и прикрыл тебя.

В начале, по сравнению с персонажами других игроков, у тебя есть ряд недостатков, но у тебя большой потенциал. Проблема в том, что, если ты этот потенциал реализуешь, окажешься по уши в говне. Дело не только в ходе **Ой бя!**, но и в твоём особом ходе: устраивать проблемы, это твой путь в большую лигу, и по пути туда ходы **Крепкий пацан**,

Хамло и Рвать когти помогут тебе не споткнуться.

Судьба бунтаря — меняться: либо он вырастет и станет чем-то большим, чем является, либо не вырастет вовсе. С этим буклетом сдерживаться не стоит: играй громко, быстро и нагло, принимай неверные решения, учись на своих ошибках... а потом повторяй их.

Кликуха: Мелкий/Мелкая, Малыш [Имя], Пацан, Крошка, Школота, Засранец, Надоеда/Шалунья, Младший, [Имя персонажа детской телепередачи/книги/фильма]

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока твои родители не узнают, чем ты занимаешься.

Характеристики: выбери один набор.

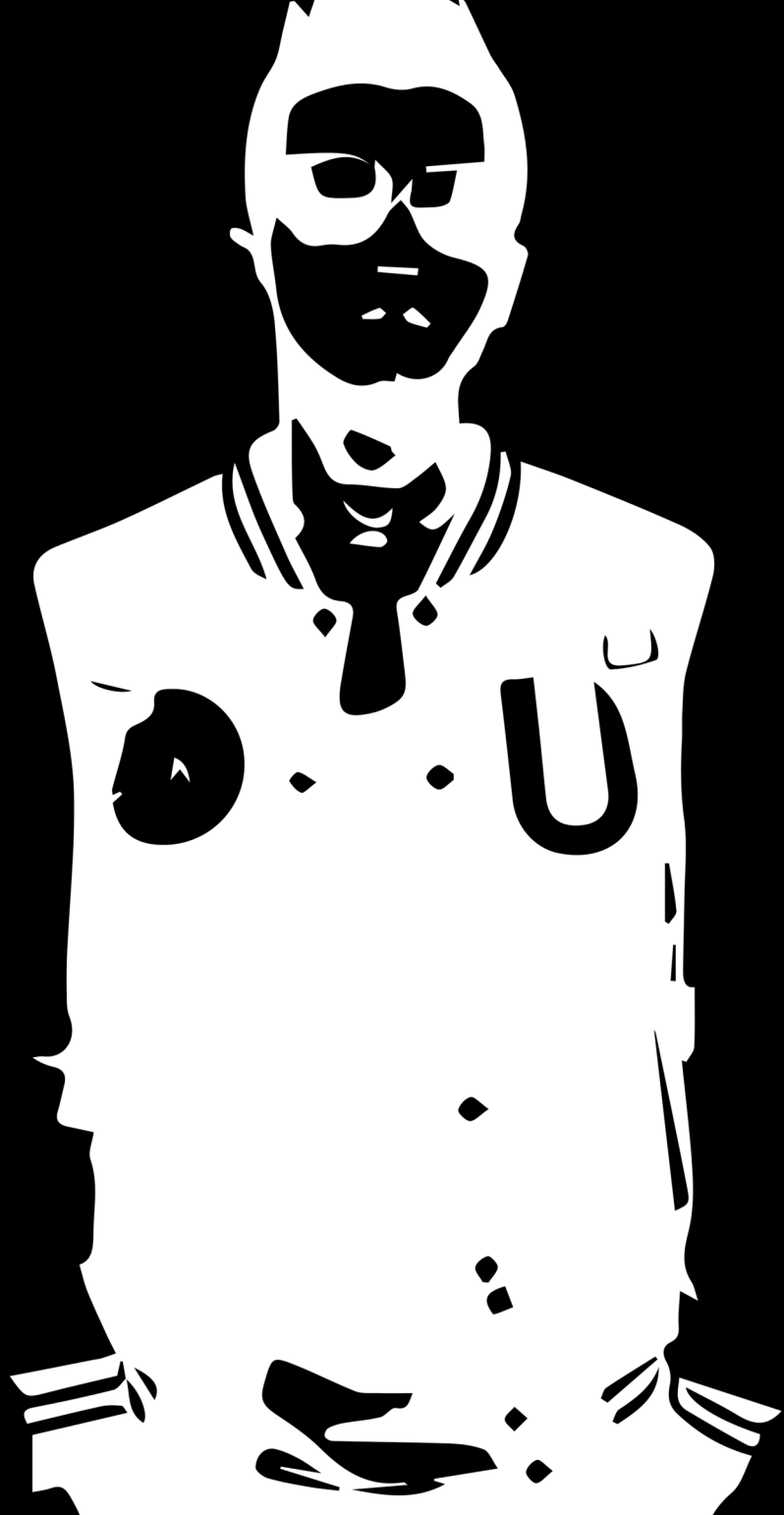
- четкий-1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивилинный+1
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивилинный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый=0, цивилинный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый+1, цивилинный=0

Выбери два хода:

Под присмотром родителей: занеси имя своего основного родителя или опекуна в список кредиторов; уменьшай палево на 1, каждый раз, когда расплачиваешься с ним.

Выпускной: когда **спалишься**, сбрось палево до нуля, а потом выбери новый буклет и продолжай играть тем же персонажем, но с новым буклетом. Однако все ходы из буклета бунтаря ты теряешь.

Ой бя!: когда ты **заметаешь следы** или **играешь жестко**, можешь отметить опыт и получить результат провала, не бросая.



Крепкий пацан: ты не получаешь -1 постоянно, когда **лег** и восстанавливаешься из состояния **лег** в состояние **в порядке** в течение нескольких часов, а не дней.

Хамло: ты можешь громко и нагло на кого-нибудь нае-хоть; будь+дерзким. При успехе он отступает и не лезет к тебе; на 7—9 занеси его в список кредиторов или он запи-сывает за тобой +1 долг.

Рвать когти: когда пытаешься уйти от погони, будь+-дерзким; при успехе ты оставляешь ее позади; на 7—9 выбе-ри одно:

- Едва не попался: ты **лег** после того, как ушел.
- Ты выиграл не так много времени: тебя скоро снова догонят.
- Ты убежал к своему опекуну: если объяснить ему ситуацию, это ставит под угрозу твоё благополучие.

Когда твой долг с персонажем другого игрока достигает 4+, сбрось его до нуля и либо отметь опыт, либо выбери ход из его буклета. Никто, кроме тебя не может брать ходы из буклета бунтаря.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следу-ющих вариантов:

- Он член семьи и присматривает за тобой: запишите друг за другом +1 долг.
- Однажды он оказал тебе очень серьезную услугу, но только из уважения к твоему опекуну: скажи ему записать за тобой +1 долг.
- Ты уличный пацан, который готов сделать почти все, что ему скажут, если тебе с этого что-то перепадет: запиши за всеми остальными +1 долг.

Особый ход бунтаря: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, получи +1 к любой характери-

стике [макс:+2].

ВОР

Все твое — мое

Все на свете кто-то когда-то украл. Так что, по сути, ты уже ничего плохого не делаешь. Разве это преступление, если люди оставляют повсюду свои вещи, а ты за ними просто прибираешь, весь такой типа сознательный и экологичный, да? В кармане это лежит, в сумке, в шкафчике, в машине, в доме или в банковской ячейке — если сможешь, ты это заберешь.

Ты предпочитаешь взлом и проникновение: шаг вперед по сравнению с грабителем. Твой девиз «Нашел, украл, загнал». Но есть одно мудрое правило: не срать там, где ешь. От краж у соседей **на раёне** тебе же будет хуже, так что работай где-то в другом месте, ОК?

Дело в том, что все украденное должно где-то полежать, пока не удастся его сбыть. И хранить его надо где-то на раёне; последнее, что тебе нужно, это куча неуклюжих балбесов, сующих нос не в свое дело. Твое благополучие оказывается под угрозой каждый раз, когда **на раёне** появляются копы (кроме падшего, с ним дела иметь можно, да?), потому что даже самому умному вору трудно перевозить краденное у них под носом. Сожги улики, скинь все за бесценюк или повесь на кого-то другого, главное не попадись.

Ходы вора довольно типичны и направлены на то, чтобы найти, украсть и продать; ты можешь даже украсть оружие прямо из рук врага, если у тебя есть **Обезоруживание**. Добавь к этому **Поиск ловушек и потайных дверей** и у тебя будет все, что нужно киношному специалисту

по краже драгоценностей. А можно стать немного более приземленным, взяв **Сбыт краденого** и сосредоточиться на том, чтобы заработать себе на жизнь.

Вор отлично ладит с большинством других жителей **раёна**, пока не лезет на их территорию: ты почти всем можешь предложить очень важные услуги, плюс ты тоже заинтересован в том, чтобы копы держались подальше. Оставайся ценным и будешь здоров, но не думай, что прошлые заслуги делают тебя неуязвимым. И даже в мыслях не держи воровать у себя на раёне, как бы ни хотелось...

Кликуха: Пальцы, Щипач, Шнифер, Маркс, Кот, Сорока, Тень, Хорек, Серый, Дергунчик, [Название магазина], Важный

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока полиция держится подальше от твоего раёна.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий-1, ровный+2, дерзкий+1, тертый+1, цивильный=0
- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный=0
- четкий=0, ровный+2, дерзкий+1, тертый+1, цивильный-1
- четкий+1, ровный+2, дерзкий+1, тертый=0, цивильный-1

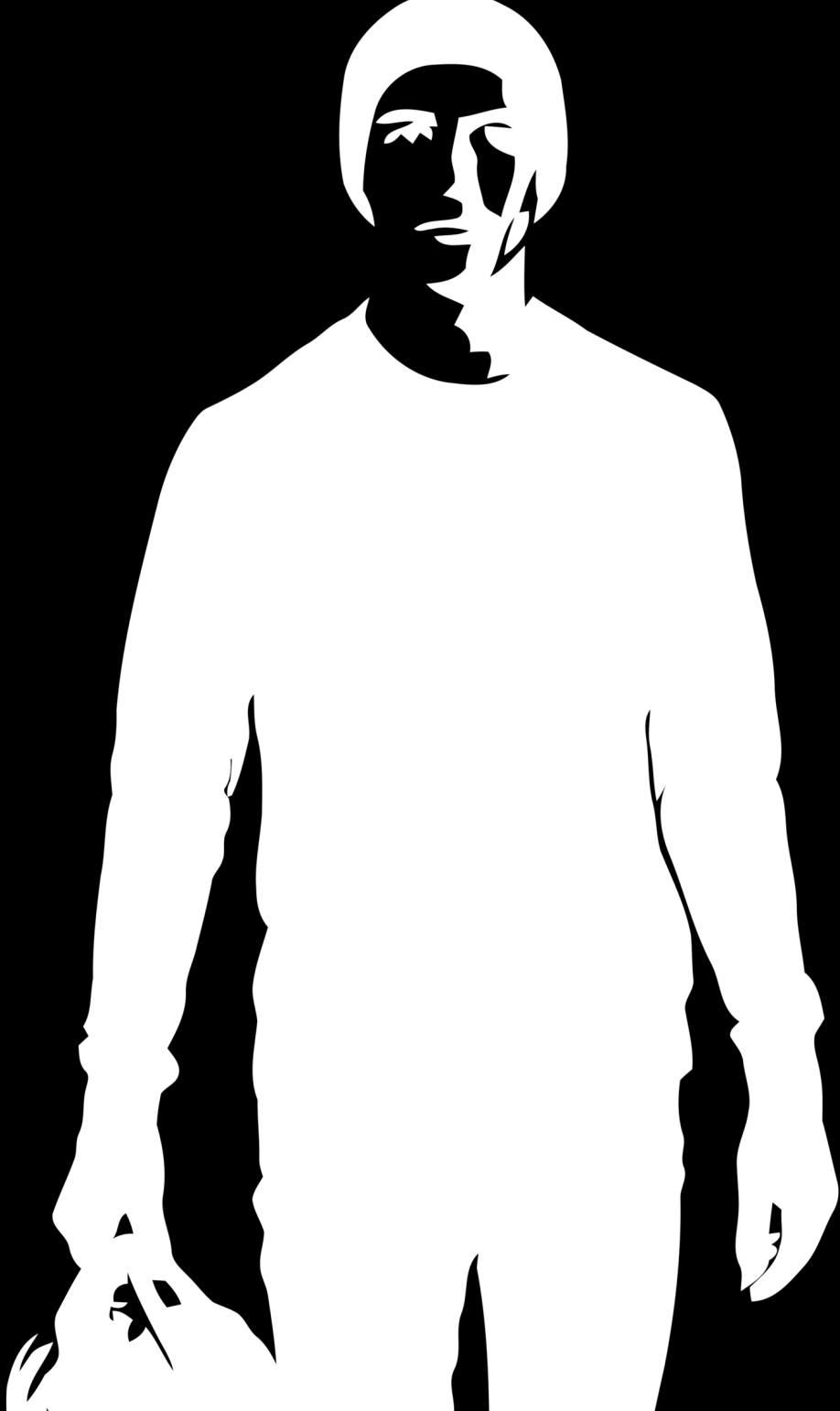
Ты получаешь этот ход:

Дернуть: когда ты что-то крадешь, будь+ровным. На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1. Все, что ты украл — +палевное.

- Ты не оставил улики.
- Ты можешь выйти также, как вошел.
- Ты не поднял тревогу.

И выбери еще один:

Незаметный: ты получаешь +1 к характеристике ровный (ровный+3).



Туда-обратно: когда ты заметаешь следы и добиваешься успеха, выбери на один вариант меньше, чем должен.

Сбыт краденого: когда продаешь палевную вещь на черном рынке, будь+тертым. При успехе ты можешь продать ее по нормальной цене. На 7—9 выбери 1.

- Это мало кого интересует; ты получаешь на 1 бабло меньше.
- Все знают, что она палевная; получи +1 палево.
- Ты знаешь кого-то, кому ее можно сбыть; занеси его в список кредиторов.

Поиск ловушек и потайных дверей: когда обыскиваешь место, будь+ровным. При успехе ты находишь все, что здесь скрыто. На 10+ никто, кроме тебя, не знает, что ты нашел.

Обезоруживание: если в начале какой-то ситуации ты без оружия, можешь забрать оружие с самым низким значением пальбы или резни у кого-то из присутствующих.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Вы оба в детстве воровали в магазинах; запишите друг за другом +1 долг.
- Он практически уверен, что ты у него что-то украл, но не может доказать; скажи, чтобы записал за тобой +2 долга.
- Если бы не ты, его бы взяли с поличным; запиши за ним +2 долга.

Особый ход вора: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** укради у него один предмет.

ГОЛОС

Искусство требует жертв

Посвящается Томми Рейберну

Кто-то должен возвысить голос за тех, кого никто не слышит. Кто-то должен учить тех, кто не хочет учиться. Кто-то должен показать правду миру, который закрыл глаза. У тебя хватает храбрости говорить с раёном языком своего искусства, чтобы вдохновлять, протестовать и разоблачать.

У тебя талант от рождения и его не скроешь: поешь ли ты, танцуешь или рисуешь, **раён** стал твоей сценой, а улицы — твоим холстом. Ты каждый день выходишь на люди, чтобы сделать себе имя и творить искусство из того, что видишь вокруг. Без тебя все было бы не таким ярким, но было бы и потише, так что твои творения ценят, наверное, не все.

Слава штука капризная и чего бы не достиг, всегда всплывает один и тот же вопрос: а что ты сделал нового? Ты рискуешь лишиться славы, если не творишь новое искусство, а от славы зависит твое благополучие: если она ушла, самый лучший способ ее вернуть — подставить персонажа другого игрока и рассказать историю взаимного предательства в форме искусства.

Если постоянно кидать друзей тяжело, возьми **Дурную репутацию** или **Художника обидит каждый** при первом же развитии и сможешь превращать неприятности в источник вдохновения. Чтобы ценители искусства воспринимали тебя серьезно ты должен уметь управлять толпой. Именно это тебе позволяет делать ход **Распустить слух**. А когда научишься надежно накапливать славу, ходы **Поде-**

литься славой и **Золотой гусь** позволят поставить ее тебе на службу и избегать неприятностей в самый нужный момент.

Ты голос **раёна**, а значит именно тебе придется говорить и даже шуметь о том, что особенно сильно волнует его жителей или сообщать им то, что они должны знать. А поскольку это не всегда всем нравится, познакомься поближе с влиятельным персонажем игрока, который сможет защитить тебя от взрывной волны твоего искусства. Ради этого иногда, возможно, придется продаться и говорить то, что тебе скажут, но это невысокая цена за то, чтобы сохранить возможность дышать и говорить. К тому же последнее слово скорее всего останется за тобой.

Кликуха: Скетч, Аккорд, Клякса, Сирена, Знаменитость, Звезда, Винсент, Элвис, Идол, [Имя знаменитости]

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока у тебя есть хотя бы 1 слава.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+2, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивильный+1
- четкий+2, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+1
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивильный=0
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый=0, цивильный+1

Ты получаешь этот ход:

Местная знаменитость: ты начинаешь игру с 1 славой, но получаешь -1 каждый день (мин=0). Когда ты выступаешь со своим искусством, будь+четким. При успехе в этот день ты не теряешь славы; на 7—9 выбери одно:

- Твое искусство кого-то раздражает: занеси его в список кредиторов.
- Это занимает гораздо больше времени, чем ты ожидал.
- Из-за тебя возникают проблемы, и ты оказываешься прямо в их



центре.

Когда ты платишь наличными кому-то на раёне, можешь уменьшить славу на 1 и заплатить на 1 бабло меньше.

И выбери еще один:

Дурная репутация: когда ты **играешь жестко** и получаешь палево, получи +1 славу и расскажи об этом своим искусством.

Поделиться славой: когда персонаж МЦ приходит требовать расплаты, можешь уменьшить славу на 1 и убрать его имя из списка кредиторов, вместо того, чтобы делать то, что он хотел.

Художника обидит каждый: когда ты **доставляешь неприятности**, ты можешь получить +1 славу, если они отвернулись от тебя или уменьшить славу на 1, чтобы превратить успех в провал.

Распустить слух: когда ты используешь свое искусство, чтобы распустить слухи по **раёну**, учти+славу: при успехе слух распространяется и **раён** реагирует. На 10+ выбери 1; на 7—9 выбери 2:

- Ты не можешь контролировать слух, который распустил.
- Становится известно, что распустил его ты: получи +1 палево.
- Тебе приходится рискнуть своей репутацией: сбрось славу до нуля.

Золотой гусь: когда твое палево достигает 5+, можешь уменьшить славу и палево на 1 и не спалиться.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следу-

ющих вариантов:

- В молодости вы вместе творили искусство: запишите друг за другом +2 долга.
- Ты рассказал историю его жизни через свое искусство без его разрешения: скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Он приютил тебя, когда ты только пытался стать знаменитым: скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Все остальные знают тебя и знают, что ты делаешь: скажи им всем записать за тобой +1 долг.

Особый ход голоса: когда вы с другим персонажем **кидаете друг друга** получи +1 славу и расскажи эту историю языком своего искусства.

ГРОМИЛА

Не задавай вопросов

Ты выполняешь тяжелую работу по ту сторону закона: таскаешь ящики, охраняешь двери, ломаешь ноги. Работенка простая и не пыльная, если тебя не волнуют синяки, ненормированный график и крики.

Ты типичный наемник, работающий за деньги и не задающий вопросов. Когда кому-то срочно надо сделать простую работу, и он не хочет пачкаться сам... значит что-то перепадет тебе. Такая работа не занимает много времени и за нее хорошо платят. К тому же если других навыков, кроме готовности делать, что скажут, у тебя нет, то лучшей работы, наверное, и не найдешь.

Но денег не хватит на всю жизнь и, если у тебя не будет работы, ты окажешься на мели, так что отказываться не приходится. Если все же откажешься, другую работу придется искать самому и быстро. Никто не станет нанимать тебя, если тебе уже сделали другое предложение, чтобы не оскорбить того, кому ты отказал.

Подход громилы отлично подкрепляется ходом **Да, босс**, так что у тебя есть все причины не задавать вопросы о своей работе, а просто делать то, что сказано. Это, и ход **Неудержимый**, позволяет тебе заниматься практически чем угодно, особенно если нужно устроить серьезный кипеж.

Кроме того, тебя почти невозможно заставить **лечь** или **сдохнуть**, после того, как ты возьмешь ход **Здоровый кабан**, так что влезть в передрагу для тебя не такая уж и проблема. Когда сверкают ножи и свистят пули, целым и невредимым остаешься именно ты. Это делает тебя очень важным для других персонажей, которые могут быть уверены, что ты вернешься с любого задания. Проблема в том, что ты можешь использовать этот ход только один раз, а потом придется тратить развитие, чтобы его вернуть, разве что у тебя войдет в привычку **кидать** своих партнеров. В этом случае, ты получишь его почти без проблем.

Кликуха: Кастет, Качок, Великан, Большой [Имя], Малыш [Имя], Дробилка, Псих, Рокки, Кирпич, Монстр, Танк

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока не откажешься от любой предложенной работы.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый-1, цивилинный=0
- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый=0, цивилинный-1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+2, тертый-1, цивилинный+1
- четкий+1, ровный-1, дерзкий+2, тертый=0, цивилинный+1

Выбери два хода:

Огромный шкаф: ты получаешь +1 к характеристике дерзкий (дерзкий+3).



Очень убедительный: когда ты торгуешься, будь+дерзким, а не +тертым.

Здоровый кабан: сотри этот ход вместо того чтобы лечь или сдохнуть.

Пудовые кулаки: тебе не нужно оружие, чтобы кого-то покалечить; когда ты достаешь железо, можешь быть+дерзким, вместо того, чтобы устроить+резню.

Неудержимый: когда ты играешь жестко и проваливаешь бросок, можешь выбрать все три варианта и превратить бросок в успех.

Да, босс: когда ты выполняешь приказ не споря, не торгуясь и не задавая вопросов, получи +1 к следующему броску при выполнении этого приказа.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Вы помогали друг другу в школе; запишите друг за другом +2 долга.
- Выполняя одну работенку, тебе пришлось ему слегка приложить; он записывает за тобой +2 долга.
- Однажды ты ради него отвернулся в сторону и из-за этого тебя уволили; запиши за ним +1 долг.
- Ты не лезешь в чужие дела; скажи всем остальным записать за тобой -1 долг.

Особый ход громилы: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, восстанови ход **Здоровый кабан** если он у тебя был; иначе запиши за ним +1 долг.

КИДАЛА

Стал бы я тебе врать?

Игра простая — разбогатеть как можно быстрее: найди дырку в законе, найди обходной путь и используй быстро и по полной. Конечно, чтобы заработать деньги, надо потратить деньги, но кто сказал, что свои?

По каким-то причинам ты выглядишь честным и достойным доверия: это божий дар, который ты используешь в хвост и в гриву. Даже те, кто уже от тебя пострадал, считают, что это было вызвано обстоятельствами, в которых ты не виноват, что ты тоже потерял деньги, но, если они дадут тебе еще чуть-чуть, ты все вернешь. Ты как червяк в яблоке, постепенно поедающий вкусную мякоть. А вокруг тебя все гниет.

Деньги просто падают тебе в карманы: с твоей внешностью, шармом и готовностью врать, ты убеждаешь окружающих расстаться с деньгами под абсолютно смехотворными предложениями. Но через какое-то время до них начинает доходить и тебе приходится двигаться дальше, пока ты не привлек слишком много внимания. Так что жизнь кидалы это постоянное движение. Твое благополучие будет регулярно оказываться под угрозой, потому что тебе приходится придумывать новые схемы. Но все это — отличный опыт.

Твои ходы направлены на то, чтобы дать тебе преимущества в социальном общении: ты более тертый, чем большинство людей, так что **Человек из толпы** и **Неприкасаемый** позволяют тебе в полной мере этим пользоваться. Еще ты отлично умеешь манипулировать персонажами других игроков, даже если они знают, кто ты на самом деле: **Заставь дурака...** и **По дружбе** заставит их остаться перед тобой в долгу, если они не выйдут из дела и не бросят тебя

одного.

Если хочешь быть кидалой, готовься придумывать: речь не только об отыгрыше, но и о новейшей схеме «как по-быстрому разбогатеть». Думай быстро и говори еще быстрее, всегда держи наготове правдоподобную отмазку и никогда-никогда ни в чем не признавайся, когда можешь обвинить другого.

Кликуха: Морда, Паучок, Тощий, Барракуда, Улыбка [Имя], Фокусник [Имя], Трёп, Матюгальник, Проповедник

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока у тебя крутятся хотя бы одно кидалово.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый+2, цивильный+0
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивильный+1
- четкий-1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+2, цивильный+1
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+2, цивильный+1

Ты получаешь этот ход:

Кидалово: ты начинаешь с одним рабочим кидаловом, например, финансовой пирамидой, мошенническим сбором пожертвований, дешевым ремонтом домов и т. д. В конце каждой встречи ты должен либо бросить это кидалово, либо получить +1 палево. Новую схему кидалова ты создаешь в ходе игры, как часть беседы твоего персонажа с остальными.

И выбери еще один:

Плавали, знаем: ты получаешь +1 к характеристике тертый (тертый+3).



Человек из толпы: когда ты заметаешь следы, будь+-тертым, а не +ровным.

Неприкасаемый: когда ты переводишь стрелки, будь+-тертым, а не +дерзким.

Заставь дурака...: когда персонаж другого игрока торгуется с тобой, запиши за ним +1 долг в дополнение к любым другим результатам.

Куш: если твое кидалово действует больше двух встреч, получи +1 дополнительное бабло за каждую дополнительную встречу, пока оно работает.

По дружбе: когда ты расплачиваешься с персонажем МЦ из чужого списка кредиторов, получи за этим персонажем +1 долг.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- В прошлом ты кинул его семью; скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Он прикрывал тебе спину, когда вы были детьми; запиши за ним +2 долга.
- Все остальные на горьком опыте научились тебе не верить; запиши за всеми остальными +1 долг и скажи им записать за тобой +1 долг.

Особый ход кидалы: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, отмени его ход. Что бы там ни было, этого не случилось.

КИЛЛЕР

Убийство сходит с рук

Ты — убийца.

В отличие от большинства других наемников, ты делаешь только одну работу. Зато очень хорошо. За свои услуги ты берешь большие деньги, так что на доход с одного дела можешь жить довольно долго: в отличие от остальных **на раёне**, тебе не надо вечно искать где бы срубить деньжат. Но это делает тебя самого мишенью преступников.

Благополучие киллера обычно вне опасности; предполагается, что деньги у тебя начинают заканчиваться примерно тогда, когда тебе предлагают новую работу. Проблема в том, что работу надо выполнить: никакой пощады, никаких ошибок. Если твоя цель все же уйдет, единственный способ вернуть благополучие — это обвинить и убить кого-то другого: может быть тебя подставил наниматель или предал напарник. Так или иначе кровь должна быть пролита.

Когда в игре есть киллер это меняет все для всех: когда ты **на раёне**, там будет насилие и смерть, так что жди потерь среди мирного населения из числа персонажей МЦ. У тебя самого, вероятно, близких мало, но вот семьи и помощники персонажей других игроков наверняка попадут под перекрестный огонь, когда тебе придется отвечать за последствия своих действий.

К счастью, ты ужасен, если тебя загнать в угол: **Двойной выстрел** и **Живучий** делают тебя серьезным противником в перестрелке, а **Меня не поймаешь** и **Я дважды не повторяю** позволяют использовать твои смертоносные способности в переговорах.



Кликуха: Жнец, Мясник, Перо, Курок, Могильщик, Гробовщик, Свищ, Профи, Мрачняк, Ворон

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока не отпустишь цель живой.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный=0, дерзкий+2, тертый+1, цивилизный-1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+2, тертый+1, цивилизный-1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+2, тертый+1, цивилизный=0
- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый=0, цивилизный-1

Выбери два хода:

Скрытое оружие: любое оружие теряет метку палевное, пока ты им вооружен.

Прагматичный: ты получаешь +1 к характеристике дерзкий (дерзкий+3).

Меня не поймаешь: когда ты переходишь к плану Б, будь+дерзким, а не +тертым.

Я дважды не повторяю: когда ты **спрашиваешь у людей**, можешь устроить+резню или +пальбу, вместо того, чтобы быть+четким. В случае провала, персонаж МЦ, у которого ты спрашивал, **ложится** и ты получаешь +1 палево.

Двойной выстрел: когда ты открываешь огонь, можешь стрелять сразу в двух врагов со штрафом -1 к броску. Результат (оба противника **легли** или **сдохли**) будет тем же, что и для одного.

Живучий: до конца текущей сцены, после того как ты

лег или **сдох** ты можешь действовать без всяких последствий и штрафов. В конце сцены **ляг** или **сдохни** как обычно.

Выбери стартовое оружие с пальбой 1, можешь дать ему +1 пальбу за каждый из следующих вариантов, которые выберешь, до максимума пальба 3.

- У него есть метка палевное.
- Ты получил его по отличной цене; запиши продавца в список кредиторов.
- Его надо перезаряжать после каждого выстрела.
- При любом выстреле оно привлекает много внимания.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты убрал его партнера по бизнесу, повредив его доходам; он записывает за тобой +1 долг.
- Он как-то пользовался твоими услугами; запиши за ним +1 долг.
- Всем остальным рядом с тобой неуютно, и они держатся подальше; игнорируй, что они тебе скажут и запиши за всеми остальными долг=0.

Особый ход киллера: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, сделай так, чтобы он лег или сделай так, чтобы он сдох если он уже лег.

ЛЕПИЛА

Ваш домашний доктор

Предложен Томми Рейберном

Раён калечит, раён убивает, и чтобы прожить еще хотя бы день, его жителям нужен кто-то, кто их заштопает. Это твоя работа, но не только: именно тебе они могут пока-

зать старые шрамы кровоточащие раны. И тебе лучше не злоупотреблять их доверием, а то как бы штопать не пришлось тебя самого.

Хорошая новость — **на раёне** есть врач. Плохая новость — этот врач ты. Ты действительно квалифицированный и практикующий медик, но **раён** постоянно затягивает тебя в сомнительные дела, так что твои моральные ориентиры, возможно, слегка сбиты. Тем не менее ты умен, уважаем и востребован так что можешь потихоньку наслаждаться жизнью.

Беда в том, что ты врач и не можешь отказывать пациенту: когда кто-то приходит за помощью ты должен его лечить, что бы там не происходило в его или в твоей жизни. Когда ты кому-то не хочешь или не можешь помочь, твое благополучие оказывается под угрозой и вновь завоевать доверие **раёна** без пары неприятных услуг тем, кто здесь всем заправляет будет непросто.

Твое медицинское образование довольно полезно, что показывают такие ходы как **Скорая помощь** и **Ангел милосердия**. Добавь к этому ход **Высшее образование** и в случае кризиса ты становишься очень надежным человеком. С другой стороны, ты можешь залезть глубоко в самые худшие части **раёна** с **Пачкой рецептов** и **Письмом врача**. Если же хочешь получить все и сразу, устрой **Операционную в подвале** и начни практиковать без лицензии.

Лепила в чем-то похож на падшего: у тебя есть приличная работа, просто ты сам слегка запачкался. Максимально используй свою репутацию и не забудь напомнить соседям обо всем, что ты для них сделал. Некоторые из них посчитают тебя преимуществом, которое следует взять под кон-

троль, так что помогай другим, но смотри, чтобы об тебя не вытирали ноги.

Кликуха: Док [Фамилия]

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока не отка-
зываешь пациенту в помощи.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилиный=0
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилиный+1
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+2, цивилиный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилиный+1

Выбери два хода:

Скорая помощь: когда ты обследуешь кого-то в течение часа после того, как он **лег** или **сдох**, будь+тертым; при успехе он улучшает состояние от **сдох** до **лег** или от **лег** до **в порядке**. На 10+ выбери два; на 7—9 выбери одно:

- Вы в расчете: убери его имя из списка кредиторов или он запи-
сывает за тобой -1 долг.
- Тебе не требуется много времени на обследование и улучшение
его состояния.
- Тебя не втягивают в его проблемы еще сильнее.

Пачка рецептов: у тебя всегда есть доступ к контроли-
руемым или рецептурным препаратам, тебе не надо спра-
шивать у людей, чтобы их достать.

Письмо врача: когда ты подписываешь фальшивое
заявление на получение пособия или страховки, будь+ци-
вильным; при успехе заявление одобряют и ты получаешь
+1 бабло; на 7—9 получи +1 палево.

Ангел милосердия: когда ты защищаешь того, кому
грозит физическая опасность, получи +1 к следующему



броску.

Операционная в подвале: у тебя есть нелегальная ночная операционная там, где ты можешь тайно практиковать; отметь ее на карте. Когда ты в ней оперируешь и получаешь палево, можешь перенаправить палево на операционную; когда она получает 5 палева, ее спалили. Ты можешь снять палево с операционной, если **заляжешь на дно**, но, если ее спалили, придется найти для нее новое место прежде чем ты снова сможешь использовать этот ход.

Высшее образование: ты получаешь +1 к характеристике тертый (тертый+3).

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты ничего не смог сделать для спасения жизни дорогого ему человека: скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Ты подписал заключение об инвалидности для кого-то из его семьи: запиши за ним +2 долга.
- Ты знаком с историей болезни каждого на раёне: запиши за всеми остальными +1 долг.

Особый ход лепилы: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** выбери он ляжет или ты.

МАМАНИЯ

Это касается только семьи

Семья — самое главное, а главная в семье — ты: тебя в равной степени любят и боятся. Ты заставила их слушаться, зато теперь они друг за друга горой. Если кто-то переходит дорожку одному из вас — значит он перешел дорожку всем разом и скоро на его голову обрушится ваша месть.

Все **на раёне** знают тебя и твой клан отморозков, хотя в глаза их так никто, конечно, не назовет: тебя побаиваются, потому что ты командуешь небольшой армией, готовой мгновенно сомкнуть ряды и напасть на указанную тобой цель.

Другие жители раёна тебя уважают, но, как лучшему стрелку на Диком Западе, тебе приходится каждый раз доказывать свое превосходство, когда тебе бросают вызов. Здесь главное то, как ты воспитываешь своих детишек: все знают, что ты сделаешь, если кто-то плохо с ними обойдется, но, чтобы сохранить свое положение **на раёне**, тебе придется доказать, что свою семью ты готова защитить от кого угодно. Пока ты не сможешь доказать раёну, что не стоит переходить дорогу тебе или твоей семье, ты будешь **на мели**.

Все твои уникальные ходы связаны с твоими детишками, так что обязательно опиши их подробнее, чем прочих персонажей МЦ, когда вы будете населять свой **раён**. Еще тебе надо подумать о родительских отношениях с каждым из них и о том, как это отражается на твоих ходах: **Домашнее хозяйство** и **Делай, что сказано** лучше всего годятся для детишек, которые еще не выпорхнули из гнезда и живут под твоим крылышком. Если у них есть своя собственная жизнь, на них все равно можно рассчитывать, когда надо преподать кому-то урок, чтобы не лез в твои дела, особенно с помощью **Взбучки**.

Чтобы максимально эффективно использовать своих отпрысков, правильно разместить их **на раёне**: если никто из игроков не взял павшего, хакера или киллера, пусть твой **Блудный сын** станет одним из них. Даже без этого хода ты все равно можешь сказать, что у твоих детишек есть работа

или репутация, которую можно использовать в сюжете: хорошо, когда родственники занимают важные посты. *А теперь отвернись, пока я тут перекинусь парой слов с МЦ... ОК, игроки ушли? Ага: видел когда-нибудь, как дети вырастают и доставляют родителям неприятности? Типа, такие, реальные неприятности? Во, так и сделай: это не только активы игрока, но и твои игрушки.*

Кликуха: Мамаша/Папаша, Крестный/Крестная, Хозяин/Хозяйин, Председатель/Председательница

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока не оставлешь без наказания любую обиду, нанесенную семье.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный-1, дерзкий=0, тертый+2, цивильный+1
- четкий+1, ровный-1, дерзкий+1, тертый+2, цивильный=0
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+2, цивильный+1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивильный+1

Ты получаешь этот ход:

Детишки: запиши трех персонажей МЦ на раёне — своих детей. Это твои детишки. Ты можешь убрать имя одного из твоих детишек из списка кредиторов персонажа другого игрока и выбрать одно:

- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяй все его палево на свое.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет конкретных деталей.

И выбери еще один:

Блудный сын: выбери ход из другого буклета и дай его одному из твоих детишек; когда он делает для тебя этот ход, занеси его в список кредиторов и результат будет такой,



будто ты **платила наличными**.

Домашнее хозяйство: получи +1 бабло в конце любой встречи, если имя любого из твоих детишек есть в списке кредиторов персонажа другого игрока.

Какая трагедия!: пока кто-то из твоих детишек с тобой, он может **лечь, сдохнуть** или **спалиться** вместо тебя.

Делай, что сказано: получи +1, когда ты **спрашиваешь у людей** или **торгуешься** с собственными детишками; получи -1, когда ты **доставляешь им неприятности**.

Взбучка: когда ты **действуешь жестко** или **достаешь железо**, можешь учесть+количество твоих детишек, вместо того, чтобы быть+дерзкой или устроить+резню.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он тоже из твоих детишек, но он паршивая овца в семействе: запишите друг за другом +2 долга и он считается одним из твоих детишек.
- Один из твоих детишек его партнер: запишите друг за другом +1 долг.
- Он дал одному из твоих детишек работу и шанс: скажи ему записать за тобой +1 долг.
- Кровь не вода, и ты не веришь никому, кроме родственников: запиши за всеми остальными +1 долг.

Особый ход мамани: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** запиши имена всех своих детишек в его список кредиторов.

МЕХАНИК

Стальные нервы

С машинами тебе проще, чем с людьми: их можно понять, разобрать, посмотреть, как они работают. И починить их гораздо проще. А людей проще сломать.

Когда дело касается всего, у чего есть мотор, ты тот еще фокусник. Ты не только можешь вернуть их к жизни, зачистую ты способен заставить их исчезнуть без следа. Под твоими руками они довольно мурлычут, а вот что с ними будет, когда они покинут твою мастерскую, тебя уже не касается: любой, кто зайдет пожаловаться на тачку, которую ты им продал, может познакомиться с твоим самым большим гаечным ключом.

Ты зарабатываешь деньги, покупая и продавая: покупаешь дешевые развалюхи, ремонтируешь у себя в гараже, а потом продаешь по завышенным ценам. Пока тебе удастся продать хотя бы одну тачку в неделю, ты вполне сводишь концы с концами, но, если с бизнесом напряг, лучше тебе поскорее сбыть кое-какие излишки. Плюс в том, что ты почти всегда можешь восстановить свое благополучие, сбавив еще одни колеса, если у тебя есть что-то на продажу. Ну а если нет, придется идти на отчаянные меры.

В твоем гараже куча инструментов и запчастей для работы, которые крайне необходимы, если ты хочешь сделать **Тюнинг** какой-то машине, а если у тебя есть в запасе несколько тачек, почему бы заняться **Торговлей**? Возьми ход **Автодилер** если хочешь честно пополнять запасы, или **Автоугонщик** если тебе наплевать, откуда что берется. А на крайний случай можешь устроить **Аварию со взрывами**, чтобы огонь скрыл все следы.

Механик постоянно в разъездах и в делах: надо поехать на место, найти машины, потом продать их, да еще хорошо бы с прибылью. Бабло, которое ты получаешь (или теряешь) за счет торговли машинами, считается отдельно от того **сводишь ли ты концы с концами**, но и то и другое зависит от твоей торговли: у тебя может быть больше бабла, чем у соседей, но, если все оно крутится в бизнесе, ты можешь в той же мере быть на мели что и они. У тебя есть пара верных способов защиты своего благополучия, но постарайся пореже срать там, где живешь.

Кликуха: Железный человек/Железная леди, Турбо, Технар, Стальной/ая [Имя на букву С], Колесо, [Имя гонщика].

Добыча: ты **сводишь концы с концами** если на этой неделе продал машину.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый-1, цивилильный=0
- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый=0, цивилильный-1
- четкий+1, ровный=0, дерзкий+2, тертый+1, цивилильный-1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+2, тертый-1, цивилильный+1

Выбери два хода:

Тюнинг: когда ты целый день работаешь над машиной, будь+дерзким; при успехе можешь добавить или убрать метку, или просто снова заставить ее работать. На 10+ можешь добавить или убрать еще одну метку; при провале машину можно списывать в утиль и выручить за нее на 2 бабла меньше.

Автодилер: получи +1 когда ты **спрашиваешь у людей** или **торгуешься** насчет любой машины.

Автоугонщик: когда ты крадешь машину, будь+дерз-



ким; при успехе ты на ней уезжаешь, но она +палевная. На 7—9 о краже немедленно заявляются, так что она дважды +палевная.

Торговля: ты можешь обменять машину, которая у тебя есть на любое из следующего:

- Другую машину, которая стоит на 1 бабло больше.
- Чтобы **заплатить наличными** цену на 1 бабло выше, чем цена машины.
- Чтобы убрать чье-то имя из своего списка кредиторов.

«**Давай, малышка!**»: когда ты ведешь машину, она +прочная и -хрупкая. Как только ты выходишь из машины, к ней возвращаются обычные метки и статус.

Авария со взрывами: когда ты организуешь аварию с любой машиной, будь+дерзким; при успехе владелец машины получает -2 палева. На 10+ выбери 1; на 7—9 выбери 2:

- Есть достаточно улик, чтобы доказать, что авария подстроена.
- Тот, кто был за рулем — **лег**.
- Тебе нужно участие еще чьей-то машины: занеси его в список кредиторов.

Когда вы рисуете план раёна, добавь свою мастерскую на любую улицу, кроме той, на которой живешь и назови персонажа МЦ, который работает там вместе с тобой.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты продал ему его первую тачку, и она была тем еще ведром: запишите друг за другом +1 долг.
- Ты бесплатно ремонтируешь машины членам его семьи: запиши за ним +2 долга.

- Он не может этого доказать, но знает, что ты сбыл украденную у него машину: скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Ты единственный механик в округе, который готов заняться их сомнительными тачками: запиши за всеми остальными +1 долг.

Особый ход механика: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, машина, которой он владеет или на которой едет, попадает в аварию.

ПАДШИЙ

Хороший коп, плохой коп

Когда ты клялся защищать закон ты скрестил пальцы за спиной. Ты носишь форму и значок, но они слегка запачкались с тех пор как ты понял, что организованная преступность — это не проблема, а шанс.

Твоя главная работа в этом районе — давать людям заниматься своим делом так, чтобы они особо не палились. Будучи простым патрульным, ты берешь взятки, чтобы иногда отвернуться, потерять улику или подсказать соседям, что ими интересуется закон. Может быть ты всегда был таким, а может дошел до этой жизни постепенно. К такому образу жизни тебя могло подтолкнуть прошлое, о котором ты не рассказываешь, а может быть тебя вынудили обстоятельства, например, необходимость подзаработать денег, чтобы помочь попавшему в неприятности члену семьи.

Жители **раёна** надеются, что ты прикроешь их от закона, так что, если кого-то из них арестуют, получается ты всех подвел. Если ты не сможешь очистить его имя, придется заключить с членами его семьи или партнерами по бизнесу какую-то сделку, которая вернет тебе доверие **раёна**.

Конечно, все это может быть не по-настоящему: может

быть ты не коррумпирован, а на самом деле работаешь **Под прикрытием**, пытаешься выловить более крупную рыбу, чем мелочь из твоего **раёна**. Это опасная игра: для тебя не будет возможности просто лечь, либо ты жив, либо — покойник.

Помни о том, что ты офицер полиции и имеешь право производить арест, хотя в напряженной ситуации тебе может потребоваться **Ордер**, чтобы в процессе тебе не оторвали яйца. Но не разбрасывайся арестами: твое благополучие оказывается под угрозой даже когда арест производишь ты. Самое сложное это избегать арестов **на раёне** и тем не менее сохранить работу.

Кликуха: Синий, Законник, Зануда, Мусор, Шерлок, Морзе, Бакс, Святоша, Шериф

Добыча: ты сводишь концы с концами пока у тебя на раёне никого не арестовывают.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный=0, дерзкий+1, тертый-1, цивильный+3
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый-1, цивильный+3
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый=0, цивильный+3
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый-1, цивильный+3

Выбери два хода:

Под прикрытием: вместо того, чтобы **спалиться**, можешь арестовать персонажа МЦ в твоём списке кредиторов, спалив его, и сбросить свое палево до 1. Если ты взял этот ход, любой ход, который заставляет тебя **лечь**, вместо этого заставит тебя **сдохнуть**.

Ты мне, я тебе: когда ты прикрываешь другого персонажа, он не получает палева от того, что делает, а ты запи-сываешь за ним +1 долг.



Списано из хранилища улик: у тебя всегда есть доступ к палевным вещам, тебе не надо **спрашивать у людей**, чтобы их добыть.

Стрелковая подготовка: когда ты получаешь 10+ на броске для ходов **достать железо** или **открыть огонь**, можешь вместо этого считать, что результат был 7—9.

Ордер: когда ты прикрываешься законом, будь+цивильным. При успехе никто не встанет у тебя на пути. На 10+, можешь кого-то арестовать и увести с собой.

Под защитой закона: никто не может попытаться перевести палево на тебя.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты прикрываешь его от неприятностей, потому что вы родственники; запиши за ним +2 долга.
- Вас связывает взаимовыгодное сотрудничество; запишите друг за другом по +1 долгу.
- Как-то раз ты предупредил его о рейде или облаве; запиши за ним +1 долг.
- Легавым никто не верит; игнорируй все, что другие тебе скажут, с персонажами всех остальных игроков у тебя долг=0.

Особый ход падшего: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, он получает +1 палево.

ПАСТЫРЬ

Избавь нас от лукавого

Когда жители раёна не знают, как правильно поступить, они могут пойти к тебе и спросить совета. Если у тебя не получится убедить их не нарушать закон, можно их хотя бы исповедовать, а потом отпеть.

Ты должен был быть моральным ориентиром для жителей **раёна**, вести их по пути праведности и хранить от искушений... но в реальном мире люди несовершенны, так что на самом деле ты отпускаешь им грехи и помогаешь искупить проступки. Иногда, чтобы им помочь, приходится прикрывать их от властей или более крупной рыбы, которые не дадут им второго шанса. В результате темные стороны города постоянно притягивают тебя к себе.

Жители приходят к тебе с грузом мирских забот на своих плечах и ждут, что ты облегчишь их бремя; ты должен хранить их тайны, а не делиться с кем попало, но, если достойные действию потребуют предать их доверие, ты делаешь это, чтобы спасти их от худшей судьбы. Ты можешь обнаружить, что церковь/синагогу/мечеть стали посещать реже, если пойдут слухи, что ты стукач. Тогда придется прибегнуть к чему-то впечатляющему, чтобы снова заработать их доверие и восстановить свое благополучие.

Большинство твоих ходов полагаются на чистоту твоей репутации, так что держать палево на 0 это твоя ключевая стратегия. Чтобы компенсировать возможную потерю опыта, ты получаешь возможность отмечать опыт, когда спасешь члена своей **Паствы** от серьезных проблем, в том числе от персонажей других игроков. Когда ты **Уравниваешь счет**, ты можешь убить двух зайцев одним ударом, уменьшая свое палево и спасая персонажа другого игрока, чтобы

он не спалился. Но для этого придется встретиться с теми, кто взял его на прицел.

В твоих интересах идти против течения и, хотя бы время от времени, заставлять персонажей других игроков поступать правильно: члены твоей паствы номинально на твоей стороне, так что влезь в их дела и спаси их от самих себя... снова и снова и снова.

Кликуха: используй имя и титул, которыми тебя называет паства.

Добыча: ты сводишь концы с концами пока не обманываешь оказанное доверие.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивильный+1
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+2, цивильный+1

Ты получаешь этот ход:

Паства: для каждого персонажа МЦ на раёне подкинь монетку; если выпадет орел — значит он часть твоей паствы. Когда ты спасаешь кого-то из твоей паства от того, чтобы сдохнуть или спалиться, отметь опыт.

И выбери еще один:

Святое призвание: пока твое палево=0, получи +1 когда ты+тертый или +цивильный.

Исповедник: у твоей паствы не может быть от тебя секретов; тебе достаточно лишь о чем-то спросить. Если твое палево > 0, ты должен пообещать человеку помочь в ответ



и занести его в список кредиторов или он записывает за тобой +1 долг.

Уравнять счет: когда ты идешь пообщаться с крупной рыбой, которая берет на прицел твой раён, будь+цивильным; при успехе ты и каждый член твоей паствы получает -1 палева, но взамен тебя о чем-то попросят. На 10+ ты можешь поторговаться насчет деталей; на 7—9 придется делать, что говорят, а то будет хуже. Ты можешь спасти члена твоей паствы, и он не спалится, если сделаешь этот ход, как только его палево достигнет 5+.

Уличный проповедник: когда твое палево=0 ты можешь публично изрекать истину. Будь+четким. При успехе МЦ выберет одного из слушателей, который присоединится к твоей пастве. На 7—9 ты раздражаешь какого-то другого слушателя: выбери кого и занеси в список кредиторов.

Порицание: когда твое палево=0 ты можешь подвергнуть порицанию одного жителя **раёна**; если это персонаж игрока, то он будет **доставлять неприятности** членам паствы при общении с ним; если он персонаж МЦ, он не сможет получить плату ни с кого, но все равно может быть внесен в список кредиторов. Если он захочет, чтобы ты отозвал свое порицание, ему надо лично с тобой встретиться и достичь соглашения; также статус порицания снимается, если твое палево становится больше 0.

Долги

После того как все рассказали о своих персонажах, спроси каждого персонажа другого игрока, входит ли он в твою паству: если да, запишите друг за другом +1 долг. Из тех, кто не входит, выбери одного персонажа игрока для каждого варианта:

- Ты пытался однажды ему помочь, но он агрессивно отказался: запиши за ним +1 долг.
- Он поддержал члена твоей паствы, нуждавшегося в его услугах: скажи ему записать за тобой +1 долг.

Особый ход пастыря: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, до конца встречи любое общение с ним приносит проблемы членам твоей паствы.

ПЕРЕВОЗЧИК

Вы слегка разминулись

Когда кому-то просто пиздец как надо, чтобы товар был на месте к завтрашнему дню, может ты и винтик в машине, но у тебя есть полезный навык и никакой совести: ты не спрашиваешь, что в сумке, просто берешь и доставляешь. Быстро, тихо и чисто.

Все дело в скорости, в нужной скорости: достаточно быстро, чтобы успеть в срок, но недостаточно, чтобы привлечь внимание закона. Тебе надо быть незаметным, даже когда все хотят наложить лапу на то, что ты доставляешь. Знание закоулков твоего раёна это только начало: важнее знать, кому на этих улицах можно доверять.

Твоя жизнь зависит от твоего транспорта: без колес ты не можешь двигаться, так что следить за своей машиной это главное. Но твоя первая тачка прямо скажем так себе, так что сразу начинай копить на что-то получше. Когда твоя тачка тебя все же подведет, единственный вариант — это починить ее или взять напрокат чужую. Конечно, не даром.

После тачки самое ценное для тебя — скорость и незаметность: Ходы **Ложись!** и **Знакомые закоулки** осложняют жизнь тем, кто захочет на тебя наехать, а **Обыщи меня** позволит сохранить важные вещи, если тебя все же поймают.

Благодаря относительно стабильному доходу, ты — один из более надежных жителей **раёна**, у которого нет особых проблем. Но все меняется, когда ты разбиваешь тачку или последняя посылка оказывается особенно палевой. Вот тогда тебе пригодится много друзей, так что стоит с ними ладить и помогать, когда им это надо, в надежде, что они это запомнят и оплатят тем же.

Кликуха: Масло, Шустрила, Гудини, Колеса, Газ, Болт, Реактивный, Почтальон, Крыло, Быстрый [Имя], Тормоз [Имя]

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока у тебя есть машина и она на ходу.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный=0
- четкий=0, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+1
- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый=0, цивильный+1
- четкий-1, ровный+2, дерзкий+1, тертый+1, цивильный=0

Возьми этот ход:

Прокачанная тачка: ты начинаешь с одной машиной ценой в 2 бабла.

И выбери еще один:

Не высовывайся: ты получаешь +1 к характеристике ровный (ровный+3).

Путь к отступлению: когда ты переходишь к плану Б, будь+ровным, а не +тертым.

Ложись!: когда кто-то достает железо или открывает



огонь против тебя, он получает -1 прямо сейчас.

Знакомые закоулки: когда ты перехватываешь других, будь+тертым. На 10+ ты обгоняешь их на несколько минут. На 7—9 ты впереди всего на пару секунд. При провале ты безнадежно отстаешь.

Обыщи меня: когда ты скрываешь что-то на себе, будь+ровным. На 10+ никто на тебе это не найдет. На 7—9 тебе придется это спрятать и вернуться попозже. При провале это находят и отбирают.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Время от времени ты возишь для него незаконные товары; запишите друг за другом +1 долг.
- Ты брал его тачку и разбил; скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Только твои рефлексы спасли тебя от неприятностей, когда он тебя заложил; запиши за ним +2 долга.

Особый ход перевозчика: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, можешь переместить его в любое место на свой выбор.

ПЛАНКТОН

Как преуспеть в бизнесе

Будильник, работа, дом, постель. Повторять, пока не подохнешь. Не. Хватит. Пока жизнь еще с тобой, ты хочешь как следует ее распробовать. А значит пора хватать то, что под рукой и наслаждаться, пока работа не стала смыслом твоей жизни.

Воротничок у тебя может и белый, но вот руки очень грязные; приличная работа не сделала тебя ничуть более приличным, чем твои друзья **на раёне**, так что не зазнавайся. Хотя ты и сам признаешь, что твоя работа — это такое говно, которое смогла бы делать и тренированная мартышка, неважно принимаешь ты звонки от клиентов или забываешь цифры в базу данных.

С надежностью работы у тебя получше, чем у остальных и даже есть кой-какие бонусы, вроде медицинской страховки и оплачиваемого отпуска, но твой босс не любит, когда в его чистом уютном офисе появляются грязные бездельники и баламуты. Если к тебе зайдет на работу кто-то с раёна, ты попадешь под пристальное наблюдение босса и окажешься **на мели**: чтобы восстановить свое благополучие придется доказать начальству, что это не то, что они подумали и такого больше не повторится.

К несчастью все твои преимущества неразрывно связаны с твоим рабочим местом, так что готовься к тому, что твои соседи постараются ими воспользоваться. Ты можешь подзаработать, воруя **Офисные принадлежности**, но надо еще найти тех, кто их купит. **Неотслеживаемое подключение** через которое можно вести частный бизнес может принести больше бабла, но осторожнее — недовольные клиенты могут лично прийти к тебе с жалобами.

Твоя работа интересует многих жителей **раёна**: это надежное и спокойное место, где можно в частном порядке обсудить дела за пределами района и в нерабочее время. Это отличное место для планирования ограбления или обмена товарами и услугами. Когда ты наконец зайдешь слишком далеко или тебе надоест постоянно отсасывать боссу, пора сказать **Возьми эту работу и засунь себе...** и потом начать новую жизнь.



Кликуха: Крыса канцелярская, Дилберт, Бюрократ, Бумажка, Мартышка, Гемор, Чистюля, Продажник, [Бренд принтера/копира], Номер 925

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока другие жители раёна держатся подальше от места твоей работы.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый-1, цивильный+2
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивильный+2
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2

Выбери два хода:

Хранилище: все вещи, которые хранятся у тебя на рабочем месте теряют метку палевное, кому бы они ни принадлежали.

Офисные принадлежности: когда ты воруеть с работы, будь+цивильным; при успехе получи 1 запас ценой в 1 бабло. На 10+ твоя кража осталась незамеченной как минимум неделю; на 7—9 твоя кража осталась в этот день незамеченной; при провале коллега поймал тебя с поличным.

Неотслеживаемое подключение: когда ты делаешь ход, используя телефон или интернет на работе, считай результат 7—9 результатом 10+.

Оценка эффективности: когда ты **переводишь стрелки** на рабочем месте, можешь выбрать коллегу, а не персонажа другого игрока; на 7—9 его уволят, занеси его в список кредиторов; при провале босс ловит тебя с поличным.

Подработка: когда ты организовываешь персонажу другого игрока смену у себя на работе, он получает -1 палево, а ты отмечаешь опыт, но твое благополучие под угрозой не оказывается.

Возьми эту работу и засунь себе...: ты можешь сжечь рабочее место и начать новую жизнь; сбрось до нуля палево и долги, убери все имена из списка кредиторов и потеряй все ходы из этого буклета, затем начни новый буклет и возьми 2 бабла.

Когда вы рисуете карту раёна, добавь место своей работы к списку локаций за пределами раёна и назови минимум трех коллег и босса.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- В тот раз, когда ты оказал ему услугу, тебя чуть не уволили: запиши за ним +2 долга.
- Он близкий родственник одного из твоих коллег, который помог тебе получить работу: запиши за ним +1 долг.
- В прошлом ты пользовался его уникальными услугами, но пока не расплатился: скажи ему записать за тобой +1 долг.
- Все остальные на раёне тебя обычно не замечают и недооценивают; скажи им всем записать за тобой -1 долг.

Особый ход планктона: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, сделай свой следующий ход так, будто платил за него наличными.

ПОПРОШАЙКА

По уши в долгах

Огоньку не найдется? Благодарю, а закурить не угостишь? Спасибо, брат. А нет двадцатки до получки? Не, не моей — твоей. Слушай, ты мне просто жизнь спасаешь — если чё надо, только свистни...

У тебя нет работы, нет дохода и кредит не дают. Перспективы мрачные: каждый день ты борешься, чтобы просто не уйти на дно, ищешь как достать денег, чтобы расплатиться с огромными долгами и при этом не лишиться крышки над головой, одежды и еще и наскрести на еду.

Единственный способ для тебя **сводить концы с концами** — это положиться на щедрость друзей: договорись с персонажем другого игрока, сделай, что он скажет, и он выручит тебя кое-какой наличкой. Проблема в том, что если он **на мели**, то на мели и ты; даже если он восстановит свое благополучие, это не сразу тебе поможет, придется заключать новую сделку, с ним или с кем-то еще. У тебя может быть несколько сделок одновременно с несколькими персонажами игроков, так что ты не окажешься на мели только из-за того, что кто-то из них оказался на мели. Но каждый раз, когда на мели оказывается кто-то, с кем у тебя сделка, она аннулируется, так что следи за тем, кто пока может тебе помочь.

Твоя основная слабость — это одновременно и твоя основная сила: ты не только отмечаешь опыт, когда ты на какое-то время отталкиваешься от дна, ты можешь использовать это себе на пользу. Никто не хочет, чтобы ты исчез, пока ты еще должен денег, так что продлевай свою ценность, обещая заплатить **С процентами**. Когда они придут требовать долг, скажи, что **Денег нет**; но обязательно

держи наготове схему, как срубить бабла по-быстрому. Немного денег может принести **Пособие** и рассчитывай, что друзья и семья впрягутся за тебя, если ты совсем **Нищий**.

Но не совершая ошибки — ты та еще пиявка и ты живешь за счет доброты своих друзей. Все, что ты можешь предложить взамен это свое безграничное свободное время и готовность оказать абсолютно любую услугу. Пока они выполняют свои обязанности, ты можешь заняться для них грязными делами и, может быть, в процессе перехватишь что-то и для себя.

Кликуха: Губка, Укурок, Бомжара, Халявщик, Уолл-Стрит, Рокфеллер, Мать Тереза, ЕСТЬЧО, Король/Королева, Пеннивайз

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока персонаж другого игрока готов подкинуть тебе денег.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий-1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивилиный+2
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+1, цивилиный+2
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый=0, цивилиный+2
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый-1, цивилиный+2

Ты получаешь этот ход:

Выручай, братан: если персонаж другого игрока согласится подкидывать тебе денег, ты **сводишь концы с концами** пока сводит концы с концами он; отметь опыт и скажи ему записать за тобой +1 долг. Если его благополучие оказывается под угрозой, ты на мели пока не заключишь другую сделку.

И выбери еще один:

С процентами: в конце каждой встречи можешь тра-



Подайте
на прощита

тить палево 1 к 1, чтобы получить +1 дно.

Денег нет: когда к тебе приходит за расплатой кто-то из списка кредиторов, будь+дерзким; при успехе убери его имя из списка кредиторов, не дав ему того, что он хотел. На 7—9 получи +1 дно.

Пособие: когда ты начинаешь встречу с 0 бабла, будь+цивильным; при успехе получи +1 бабло. На 7—9 выбери одно:

- Тебя вызвали на собеседование относительно твоего статуса.
- К тебе пришли домой для оценки ситуации.
- Тебе на день отправили на курсы обучения.

Нищий: когда ты доставляешь неприятности, при провале можешь уменьшить дно на 1 и выбрать одно:
Он повернулся к тебе спиной.
Занеси его в список кредиторов.

Бедный, но честный: ты получаешь +1 к характеристике цивильный (цивильный+3).

*В начале каждой встречи получи +1 дно; если твое дно когда-либо достигает 5+, ты **спалился**. Ты можешь тра-тить бабло 1 к 1, чтобы уменьшить дно на 1.*

Долги

Когда все расскажут о своих персонажах сделай следующее:

- Ты ходил с протянутой рукой ко всем на раёне: скажи всем записать за тобой +1 долг.
- Тебе нечего предложить: игнорируй все, что тебе скажут, у тебя долг=0 с каждым из них.

Особый ход попрошайки: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, получи -1 дно или запиши

за ним +1 долг.

ПОСРЕДНИК

Давай договоримся

Все кого-то ищут, ты сводишь тех, у кого есть спрос с теми, кто готов предложить. Ты всегда знаешь одну деву, которая знает одного парня... Ты устраиваешь сделки между теми, кто не хочет встречаться друг с другом или вообще не хочет признавать, что был какой-то обмен.

Остальным довольно трудно понять, чем же именно ты занимаешься; сам ты преступления совершаешь редко, в основном консультируя тех, кто планирует нарушить закон. Сегодня ты забираешь коричневый конверт, приклепленный сзади к бачку унитаза и оставляешь там, где тебе сказали, завтра держишь совет в углу бара, говоря людям, где им найти того, кто им нужен.

Те, кто пользуется твоими услугами ожидают конфиденциальности: никто не хочет, чтобы их имя связывали с преступлением, пусть даже по слухам. Когда правда выплывает наружу, тебе либо надо найти источник утечки и заткнуть его или оказать тем, чье имя вышло наружу, серьезную услугу.

Информация — это твой товар, потому у тебя есть два уникальных хода, используемых, когда ты **спрашиваешь у людей**: когда ты **Нанимаешь профи**, ты ищешь кого-то, кто в таких делах лучше всех, так что он способен на большее, чем средний уличный отморозок. Кроме того, ты можешь проявить внимательность и узнать последние слухи, используя **Руку на пульсе**: ты не всегда получишь то, что хочешь, но точно узнаешь то, что по мнению МЦ тебе стоит знать.

Полезным для посредника будет ход **Сводник**: кредитору для тебя не такая большая проблема, потому что ты всегда можешь одним ударом убить двух зайцев. Если у тебя есть этот ход не волнуйся, что у тебя накопилось много имен в списке кредиторов, особенно, если у тебя хватает денег, чтобы платить наличными, а не бросать кубики.

Кликуха: Всезнайка, Проньера [Имя], Скользящий [Имя], Лавочник, Комбинатор, Маклер, Барахольщик, Неваляшка, Майонез

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока все твои сделки остаются в тайне.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+2, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивильный=0
- четкий+2, ровный+1, дерзкий=0, тертый+1, цивильный-1
- четкий+2, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+1
- четкий+2, ровный+1, дерзкий+1, тертый=0, цивильный-1

Выбери два хода:

Дурная слава лучше никакой: ты получаешь +1 к характеристике четкий (четкий+3).

Переговорщик: когда ты **торгуешься**, будь+четким, а не +тертым.

Сводник: ты можешь убить одним ударом двух зайцев, сведя друг с другом двух людей из твоего списка кредиторов; будь+тертым. На 10+ сделка выгодна им обоим, и ты можешь убрать оба имени из списка кредиторов. На 7—9 выбери одно или сделка провалится:

- Тебе придется в нее кое-что вложить; потеряй -1 бабло.
- Им все равно нужна от тебя небольшая услуга.



- Сделка выгодна только одному; убери только одно имя из списка.

Нанять профи: когда ты спрашиваешь у людей о человеке и добиваешься успеха, он дает тебе +1 постоянно при совершении определенного хода в деле, для которого ты его нанял.

Рука на пульсе: ты можешь спрашивать у людей, не упоминая конкретную цель; если ты добиваешься успеха, МЦ кое-что тебе подкинет, и ты выбираешь на 1 вариант меньше.

Без палева: все вещи, которые есть у тебя теряют, метку палевное, когда ты их продаешь.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- В прошлом ты организовал паре друзей то, что им было нужно; выбери двух персонажей других игроков, вы все записываете друг за другом +2 долга.
- Ему пришлось запачкаться, делая кое-что для тебя; он записывает за тобой +2 долга.
- Ты от природы умеешь заводить связи; запиши за всеми остальными +1 долг и скажи им записать за всеми остальными +1 долг за тобой.

Особый ход посредника: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, он записывает за тобой -1.

ПРЕСС

Оказывая давление

Стоит только узнать, чего они боятся — все на мази. Ты — настоящий мастер страха и беспокойства, создающий для каждого клиента свой собственный ужас. Поддельные записи их биографии, фоторепортаж об измене, звонок от перепуганных родственников, умоляющих заплатить... инструментов у тебя много.

Для тебя главное — сделать дело. Точнее сделать так, чтобы другие сделали дело для тебя. Когда знаешь, как нажать на человека и не страдаешь от моральных ограничений, мало что может встать у тебя на пути. Твой основной доход — это страховка. Тебе платят взносы, чтобы ты не сжег их предприятия. Но самый большой куш приносит шантаж, даже если сначала придется кого-то подставить.

В твоей работе нужно только одно — страх: если тебя перестанут бояться, то перестанут и слушаться. Последнее, что тебе нужно это чтобы люди **на раёне** начали обращаться за помощью к властям. Так что в твоих интересах, чтобы все было шито-крыто. Если кто-то все же вызовет копов, тебе, возможно, придется сунуть кому-то на лапу, а то и найти среди них кого-то помягче, кем можно манипулировать.

Твоя сила — это способность заставить людей делать то, что скажешь, например. Ход **Жуткий ублюдок** позволяет наказать тех, кто встанет у тебя на пути, а **Шантаж** не позволит им тебе отомстить. С ходом **Разоблачитель** можно не особо волноваться о количестве кредиторов, потому что ты можешь расплатиться с ними просто держа рот на замке. Но твое главное оружие — это **Запугивание**: если ты сможешь найти то, чего кто-то боится и угрожать ему

этим, ты заставишь его сделать что угодно, но потом придется за это серьезно заплатить.

Кликуха: Жуткий [Имя], Грязный [Имя], Глаз, Подлюга, Урод, Тень, Волчара, Демон, Страх, Старший Брат.

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока легальный бизнес у тебя на раёне идет без помех.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+2, цивилильный-1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый+2, цивилильный=0
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилильный-1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый+2, цивилильный-1

Выбери два хода:

Необходимое зло: когда ты **играешь жестко**, будь+тертым, а не +дерзким.

Ушки на макушке: ты получаешь +1 к характеристике тертый (тертый+3).

Жуткий ублюдок: когда ты **торгуешься** и добиваешься успеха, персонаж любого игрока, который не поступает по-твоему, получает -1 к следующему броску.

Шантаж: когда персонаж другого игрока пытается сделать ход против тебя или выбирает тебя целью его исхода, ты можешь на 1 уменьшить долг за ним и заставить выбрать кого-то или что-то другое.

Разоблачитель: когда ты пытаешься узнать грязные тайны персонажа МЦ, будь+тертым. На 10+ ты находишь что-то, что он хотел бы скрыть; получи запас 3. На 7—9 тебе удастся придумать кое-что о нем; запас 1. Ты можешь тра-



тить запас 1 к 1, чтобы убирать его имя из списка кредиторов. При провале он противостоит тебе и твое благополучие оказывается под угрозой: ты больше никогда не сможешь сделать против него этот ход и не сможешь потребовать от него услуги.

Запугивание: когда ты заставляешь персонажа МЦ делать что-то против его воли, будь+тертым. При успехе он это делает. На 7—9 выбери 1. Занеси его имя в список кредиторов при любом исходе дела.

- Он наносит ответный удар, когда он закончит дело, ты ляжешь.
- Он во всем признается; получи +1 палево после того, как он закончит.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты уже знаешь его самую грязную тайну; запиши за ним +2 долга.
- Он противостоял тебе и отпугнул от своей семьи; запишите друг за другом +1 долг.
- Ты достаточно знаешь обо всех остальных, чтобы они дважды подумали, прежде чем с тобой связываться; запиши за всеми остальными +1 долг.

Особый ход прессы: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, назови ход: он больше не может делать против тебя этот ход или иным образом делать тебя его целью.

ПРИЗРАК

Увидеть невидимое

Ты не мог это сделать — официально тебя вообще не существует. Ты используешь кое-какие имена, много имен, но они не твои. Бывает, ты их меняешь по десять раз на день. Мелкое жульничество помогает жить в безопасности, но настоящие деньги ты делаешь, помогая другим.

Светлая сторона твоей деятельности эти игра с льготами: с парой ложных личностей можно нехило жить на подачки правительства. Но по-настоящему твой талант проявляется в том, чтобы менять прошлое других людей: стирать записи, создавать события, красть личности. Пары банковских выписок, украденных из мусора, тебе достаточно чтобы сделать кого угодно кем угодно.

Но вот что тебе совсем не по нраву, это внимательные проверки; внимание полиции для тебя что солнце для вампира. Если легавые начнут ломиться в двери на твоей улице, они распугают всех клиентов и придется на какое-то время залечь на дно. Единственный способ снова вернуться в дело это от них избавиться; может быть, если ты найдешь то, что они ищут, можно будет подкинуть им эту инфу.

Отмывание прошлого это очень важный ход призрака; чтобы это сделать, тебе нужно четко знать источник палева и разобраться с ним. Вероятно, тебе придется порыскать по улицам, может даже **спросить у людей** или **замести следы** прежде чем ты сможешь убрать это палево. Также это хороший ход для того, чтобы платить наличными особенно если ты продаешь эту услугу персонажу другого игрока.

Призрак персонаж стойкий и от него трудно избавиться: ты умеешь избегать палева, избавляться от него и даже спо-

собен пережить ситуацию, когда спалишься. Другим персонажам стоит обратиться к тебе, если надо что-то сохранить. Ты можешь ходить с полными карманами палевных вещей и не париться; даже если кто-то возьмет тебя с поличным, просто дай ему фальшивое имя и спокойно свали.

Кликуха: Эхо, Никто, Человек-невидимка, Спектр, Туман, Камуфло, Шепот, Безликий, Легион, Гидра, Шиз

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока полиция держится подальше от твоей улицы.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий=0, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+1
- четкий-1, ровный+2, дерзкий=0, тертый+1, цивильный+1
- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный=0
- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый=0, цивильный+1

Выбери два хода:

Темные делишки: ты получаешь +1 к характеристике ровный (ровный+3).

Ты меня не видел: когда ты залегаешь на дно, будь+ровным, а не +цивильным.

Мистер Маус: когда ты называешься фальшивым именем, будь+ровным. На 10+ никто тебя даже не проверит. На 7—9 выбери одно:

- ОК, но им нужны подробности — надеюсь, ты не запутаешься.
- Назови им имя персонажа МЦ; отметь его в списке кредиторов.

Кража личности: когда крадешь личность, будь+ровным. При успехе ты подделал все нужные документы. На 7—9 выбери одно:

- Подделки — само совершенство; потеряй -1 бабло.



- Долго они никого не проведут; уничтожь их через день.
- Они вызывают подозрения; подделки +палевные.

Отмывание прошлого: раз в день ты можешь убрать с персонажа любого игрока (в том числе своего) 1 палево; если кто-то обращается к тебе за такой услугой, **поторгуйся** с ним.

Второй шанс: вместо того, чтобы **спалиться**, ты можешь сбросить палево до 1, а все долги до 0. Выбери новый адрес **на раёне** и зачеркни все имена в списке кредиторов: ты больше никогда не можешь занести этих людей в список кредиторов.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он подписывал бумаги и делал заявления под присягой для одной из твоих личностей; скажи ему записать за тобой +1 долг.
- Ты удалил записи о постыдных делах его юности; запиши +2 долга с ним.
- Ты помог ему заполнить официальные документы; запиши за ним +1 долг.
- Никто на самом деле тебя толком не знает; всем остальным скажи записать за тобой -1 долг.

Особый ход призрака: когда вы с персонажем другого игрока кидаете друг друга, получи 1 шанс; потрать этот шанс, чтобы использовать ход из его буклета.

РАДАР

Тсс! Слышал?

Посвящается Мэтту Шиллингеру

У раёна есть голос, но его не все понимают. Ты слышишь

его и знаешь, что иногда очень выгодно заткнуться и слушать. А еще выгоднее с прибылью продать то, что узнал, и ты не сильно паришься насчет того, кого именно продавать.

Информация — это твой товар, так что, чем больше ты знаешь, тем ты богаче... ну, не совсем. Стукачей у тебя **на раёне** не любят, так что тебе надо быть аккуратнее с тем, кому ты продаешь информацию: в гробу от денег толку мало. Быть радаром означает ежедневно злоупотреблять доверием, так что штука в том, чтобы знать, когда ценность информации перевешивает последствия ее продажи.

Если кто-то придет в поисках ответов, а у тебя их нет, ты окажешься на какое-то время на мели: если ты не получаешь прибыли с того, что знаешь, ты не **сводишь концы с концами**. Если окажется, что тебе задают вопросы на тему, о которой ты предпочтешь умолчать, то самый лучший способ восстановить свое благополучие, это найти другой способ умастить клиента, даже если для этого придется бросить в мясорубку кого-то другого.

Будучи радаром, ты будешь бесить персонажей других игроков как по расписанию: **За спрос деньги берут** и **Мудрый совет** позволят тебе продать их в обмен на долг с тобой, принося тебе бабло и отмазывая от персонажей МЦ. Если ты регулярно используешь эти ходы, тебе придется ходить и оглядывать, так что возьми **На стреме** и **Потрепан, но не побит**, как только сможешь: первый позволит не только избежать проблем, но и постоять на стреме для персонажей других игроков. За это они могут отложить на время приготовленный тебе тазик и мешок цемента.

Радар — это темная лошадка и ложка дегтя в бочке меда: на тебя будут направлены все стволы, как только ты возь-

мешь **Я знаю, что вы сделали**, потому что теперь единственным способом обеспечить тайну будет избавиться от тебя. Ты можешь ползать на брюхе, унижаться и сделать себя незаменимым, в надежде, что они дважды подумают, прежде чем всадить тебе пулю между глаз; а можешь играть быстро и жестко, всех поиметь и промчаться по раёну, оставляя за собой ослепительный след предательства и крови.

Кликуха: Ищейка, Стукач, [Название канала новостей], [Название газеты], Шептун, Экстренный выпуск, Оракул, Слепой [Имя], Вики, Рентген.

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока всегда продаешь то, что знаешь, когда спросят.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивильный=0
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивильный+1
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+2, цивильный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивильный+1

Выбери два хода:

Я знаю, что вы сделали: ты можешь в любое время превратить то, что ты знаешь, как игрок о персонаже другого игрока, в знания твоего персонажа; он записывает за тобой +1 долг.

Всезнайка: когда ты спрашиваешь у людей, будь+тертым, а не +четким.

Потрепан, но не побит: когда кто-то достает железо или открывает огонь против тебя, на 7—9 варианты выбираешь ты, а не он.



На стреме: когда ты стоишь на стреме, будь+тертым; при успехе, ты заранее узнаешь, что кто-то идет, задолго до того, как они явятся, чтобы тебя забрать. На 7—9 на все у тебя времени не хватит: если задержишься, чтобы предупредить друзей, враги застанут тебя, когда придут, но у тебя будет +1 к следующему броску против них; если бросишь друзей, то скроешься, но у друзей будет -1 к следующему броску против них.

За спрос деньги берут: когда ты обращаешься к властям с информацией о противозаконной деятельности, получи +1 бабло и +1 палево; если речь идет о противозаконной деятельности персонажа другого игрока, он записывает за тобой +1 долг.

Мудрый совет: когда ты указываешь на персонажа другого игрока, будь+тертым; при успехе какой-то персонаж МЦ в его списке кредиторов идет и требует с него расплаты прямо сейчас, а ты можешь убрать его имя из своего списка кредиторов; на 7—9 персонаж игрока, на которого ты только что указал, записывает за тобой +1 долг.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- В детстве ты всегда на него стучал, а он тебя за это бил: запишите друг за другом +1 долг.
- Он считает, что именно ты помог властям закрыть его, хоть и ненадолго: скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Твое свидетельство помогло поймать настоящего преступника, дела которого собирались повесить на него: запиши за ним +2 долга.
- Все остальные считают тебя стукачом и держатся подальше: скажи всем записать за тобой -1 долг.

Особый ход радара: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, распусти о нем слух и занеси в его список кредиторов имя любого персонажа МЦ.

РОСТОВЩИК

Корень всех зол

Деньги — это не средство, они цель сами по себе. Люди гоняются за ними, копят их, мечтают о них и считают их. И когда им очень сильно нужны деньги, они приходят к тебе.

Деньги — самое главное, остальное не имеет значения; свой успех ты измеряешь толщиной бумажника и размерами цацок, которые носишь. Ты взял часть денег, что у тебя были и постепенно превратил в гораздо большую сумму, давая в долг под грабительские проценты. Тебя все ненавидят, и ты всем нужен.

Пока есть те, кто должен тебе денег, у тебя есть источник дохода, но тебе приходится регулярно собирать причитающееся, а то твое благополучие окажется под угрозой. Крайне важно загнать в долги побольше людей, особенно потому что твои должники в лучшем случае ненадежны и иногда даже умудряются с тобой расплатиться. Оказывай услуги, когда попросят, а потом приходи и называй их полную цену.

В отличие от других буклетов, ты не выбираешь свои стартовые ходы, но по мере развития, можешь решать, какую карьеру выбрать. Если хочешь заработать много и быстро, ходы **Последний платеж** и **Долговременные инвестиции** обеспечат тебе приток денег. С другой стороны, если ты хочешь, чтобы тебе была должна куча народу, ход **Аутсорсинг** заставит их вкалывать на тебя, **Выгодные условия** гарантирует, что должники всегда найдутся.

Ростовщик обычно варится в собственном котле: у него есть свой надежный способ сводить концы с концами и плевать, чем заняты остальные **на раёне**. Проблема в том, что твои должники, вероятно, чьи-то друзья и родственники, так что ты с большей вероятностью вступишь в прямой конфликт с персонажем другого игрока, чем кто-то другой. Если в твоих кругах есть громила или киллер, как можно скорее внеси их в свои долговые книги и подумай о том, чтобы стать главарем банды, обеспечив верность остальных.

Кликуха: [Название банка], Дядя, Мидас, Денежный мешок, Джек-пот, Лотерея, Зарплата, Налик, Монетный двор.

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока каждую встречу собираешь долг хотя бы с одного должника.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+2, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивильный-1
- четкий+2, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивильный+1
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивильный=0
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый=0, цивильный+1

Ты получаешь эти два хода:

Банкротл: запиши трех персонажей МЦ **на раёне**, которые взяли у тебя в долг; это твои первые должники. Ты можешь в любое время убрать имя должника из своего списка, но не можешь получить с него плату на той же встрече.

Погашение кредита: когда ты собираешь плату с должника, будь+тертым. При успехе он тебе заплатит. На 7—9 выбери одно. При провале он расплатился и перестает быть должником.

- Приходится вправить ему мозги, чтобы он заплатил; он **лег**.



- Ты забираешь у него последнее; больше он не сможет платить, пока обстоятельства не изменятся.
- Получение денег занимает весь день, если у тебя есть на это время.
- Если это персонаж игрока, его благополучие оказывается под угрозой.

Ты можешь выбрать следующие ходы при развитии:

Последний платеж: когда ты получаешь последний платеж с любого должника, получи 1 бабло и он перестает быть твоим должником.

Долговременные инвестиции: получай 1 бабло при каждом развитии.

Аутсорсинг: когда привлекаешь к делу должника, получи +1 ко всему, в чем он тебе помогает; внеси его в список кредиторов.

Выгодные условия: когда ты **торгуешься** с кем-то, кто хочет от тебя денег, на 10+ можешь согласиться на его требования, но он становится твоим должником.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он винит тебя в том, что ты не помог его семье, когда имел возможность; он записывает за тобой +2 долга.
- Без тебя он бы всего лишился; запиши за ним +2 долга.
- Все остальные когда-то брали у тебя займы; запиши за всеми остальными +1 долг.

Особый ход ростовщика: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, он теряет 1 бабло или его благополучие оказывается под угрозой.

СМОТЯЩИЙ

Лучшие люди гарнизона

По раёну кружат акулы, готовые сожрать его целиком и выплюнуть кости; ты их ненавидишь, но если хочешь сохранить хоть что-то, приходится иметь с ними дело. Это как добровольная народная дружина, но более прагматичная и лучше упакованная, а еще все на раёне отстегивают тебе сколько могут, чтобы на улицах не было реальных отморожков.

Твой **раён** — это твое королевство, но королевство осажденное, окруженное потенциальными врагами и разрываемое внутренней напряженностью. Все ждут, что ты со своей бригадой сможешь поддержать на улицах относительную безопасность и спокойствие, но ты не единственный, кто играет в эту игру. Тебе приходится допускать определенные преступления, ты внимательно следишь за тем, кто работает на твоей территории и за эту привилегию надо платить.

Местные тоже платят за защиту и ожидают, что ты их защитишь. Если их подведешь и допустишь трагедию на своей территории, придется изо всех сил бороться, чтобы вернуть их доверие. Хороший способ доказать, что ты не шутишь — отомстить виновным, а если они живут в твоём **раёне**, можно просто вышвырнуть их вон.

На своей улице ты всемогущ, так что именно там ты, скорее всего, ведешь дела; если тебе кто-то нужен, пусть его приведут, не ходи к нему сам, иначе потеряешь преимущество. Убедись, что твой дом четко отмечен на карте, потому что вокруг него будет много чего происходить.

Ты должен записать несколько персонажей МЦ в свою

бригаду; вероятно это будут члены семьи или друзья, с которыми ты вырос. Они — твоя сила, но они же — твоя ахиллесова пята: если кто-то захочет достать тебя, скорее всего он начнет именно с них.

Ты стоишь за жителей **раёна**, но и они помогают тебе: ходы **Все свои** и **Че слышно?** показывают, что ты такой лидер, который слушает людей и находит решение. С другой стороны, если возьмешь ходы **Нахуй с раёна!**, а особенно **Умер у меня на руках**, ты просто напрашиваешься на кровавую баню.

Кликуха: Принц/принцесса, Босс, Турок, Ангел, Шишка, Кот, Ротвейлер, Генерал, Король/Королева [Имя], Шеф, Граф

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока у тебя на раёне никто не лег и не сдох, кроме как по твоей воле.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивилиный+2
- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый=0, цивилиный+2
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивилиный+2
- четкий+1, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивилиный+2

Ты получаешь этот ход:

Территория: когда ты на родной улице, получи +1 ко всем базовым ходам.

И выбери еще один:

Нахуй с раёна!: когда ты выгоняешь с раёна кого-то не местного, будь+дерзким. На 10+ он уезжает. На 7—9 выбери 1:

- Он лег, а ты получаешь +1 палево.
- Заставь его уехать, но занеси его имя в список кредиторов.



- Позволь ему остаться, но получи +1 постоянно, имея с ним дело в своем раёне.

Все свои: когда ты спрашиваешь у людей, будь+ци-вильным, а не +четким.

Обычный законопослушный гражданин: ты получа-ешь +1 к характеристике цивильный (цивильный+3).

Умер у меня на руках: если ты **сдох** у себя на раёне, можешь выбрать персонажа МЦ из своей бригады, и он **сдохнет** вместо тебя.

Че слышно?: ты можешь спросить у жителей раёна (персонажей МЦ) о чем угодно, даже об их самых темных тайнах. Будь+четким. На 10+ он выложит тебе все, что знает, без утайки. На 7—9 выбери 1:

- Он скажет тебе все, что знает, в качестве услуги. Отметь его в списке кредиторов.
- Он направит тебя к кому-то, кто знает больше; получи +1 к следующему броску с этим человеком.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следу-ющих вариантов:

- Он вечно срет тебе в кашу, и ты бы рад был вышвырнуть его нахуй, но не можешь — у него тут связи; запиши за ним +2 долга.
- Вы вместе выросли на раёне и держались друг друга в тяжелые времена; запиши за ним +1 долг и скажи ему записать за тобой +1 долг.
- Ты прикрыл его, когда остальные отвернулись, потому что на карте была твоя честь и репутация; запиши за ним +2 долга.
- Это твой раён, а остальные здесь просто живут; запиши +1 долг за персонажами всех остальных игроков.

Особый ход смотрящего: когда ты и персонаж другого игрока **кидаете друг друга**, сделай против него ход **Нахуй**

с раёна!, даже если у тебя этого хода нет. Если ты его высе-
лишь, он может через неделю вернуться на раён, но жить
по другому адресу.

СОСЕД

Не лезь не в свое дело

Давай скажем сразу: ты не преступник. Ты не воруеть (хотя пиратские фильмы смотришь и покупаешь дешевое барахло на рынке), не ширяешься (но от старого доброго косячка не откажешься) и никому ничего плохого не делал (разве что тебя сильно достать, прямо-таки напрашиваясь на неприятности). Ты просто не высовываешься и кое-как живешь своей жизнью. Но ты точно не преступник.

Серьезно, в тебе нет ничего особенного, ты просто обычный человек, который пытается свести концы с концами в большом городе: у тебя нудная, но законная работа, ты стараешься не нарушать закон и не лезешь в дела других людей, пока они не лезут в твои. С другой стороны, если есть возможность немного подмолотить на стороне, да еще без особого напряжения, это ж надо дураком быть, чтобы отказаться. Да и если ты не возьмешься, возьмутся другие.

Конечно, нельзя забывать о постоянной работе: из тебя не получится достойного члена общества, если ты станешь еще одним безработным смутьяном. Тебе приходится каждый день ходить на работу, чем бы еще ты в жизни ни занимался: с твоей работой даже один прогул может привести к серьезным неприятностям. Пропусти неделю и можешь искать новую работу, так что не забывай о своем расписании.

В твою пользу играет то, что ты чист: ни власти, ни мир криминала тобой не интересуются, если вообще знают

о твоём существовании. Этот respectable фасад может очень пригодиться персонажам других игроков, так что выжми из него максимум: **Прикрытие** и **Mi Casa** позволяют тебе снять палево почти с кого и чего угодно, так что не забудь взять хорошую цену за эти небольшие услуги. С другой стороны, может ты и не так невинен, как кажется: ходы **Веди себя естественно** и **Не привлекался** означают, что тебе может сойти с рук буквально все, потому что тебя никто не подозревает.

У соседа есть и другой, гораздо более рискованный путь: если считаешь, что все эти преступники должны получить по заслугам, почему бы и не стать тем, кто этому поспособствует? У тебя есть возможность указать на персонажа другого игрока с помощью ходов **Получи с него** и **Осведомитель**, но не жди, что все остальные это так просто проглотят...

Кликуха: [Эпитет] [Имя], например, Старуха Мэг, Дылда Дейв, Ирландец Пол, Блондинка Рита и т. д.

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока каждый день ходишь на работу.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый-1, цивилильный+2
- четкий-1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивилильный+2
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивилильный+2
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+1, цивилильный+2

Выбери два хода:

Веди себя естественно: когда ты **заметаешь следы**, будь+цивильным, а не +ровным.

Не привлекался: ты получаешь +1 к характеристике



цивильный (цивильный+3).

Прикрытие: когда помогаешь другому персонажу **залечь на дно**, он получает +2 прямо сейчас; запиши +1 долг с ним вместо того, чтобы он заносил кого-то в список кредиторов. При провале тебя втягивают в его проблемы.

Mi Casa: все вещи, которые хранятся у тебя дома, теряют метку палевное, кому бы они ни принадлежали.

Получи с него: когда кто-то приходит к тебе за расплатой, можешь отправить его к персонажу другого игрока; будь+тертым. При успехе убери его имя из списка кредиторов и занеси в список того, к кому его отправил: он записывает за тобой +1 долг. На 7—9 получи +1 палево.

Осведомитель: когда ты стучишь на кого-то на раёне, будь+цивильным. При успехе получи -1 палево; если твое палево=0, получи вместо этого +1 бабло. На 10+ мало кто знает, что ты стучал, хотя это можно узнать, **спросив у людей**. На 7—9 все знают, что сдал того парня именно ты; если это был персонаж игрока, он записывает за тобой +1 долг.

Когда вы рисуете план вашего раёна, отметь свое жилье рядом с жильем персонажа другого игрока или в том же здании: персонаж этого игрока будет твоим соседом.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты и твой сосед видите и слышите, когда и кто к вам приходит и уходит: запишите друг за другом +1 долг.

- Однажды тебе пришлось попросить у него незаконной помощи, и ты себя за это ненавидишь: скажи ему записать за тобой +1 долг.
- Ты сообщил властям, как он зарабатывает себе на жизнь: скажи ему записать за тобой +1 долг.
- Ты стараешься по возможности не иметь дел с преступниками на раёне: запиши за всеми остальными -1 долг.

Особый ход соседа: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, получи -1 палево.

СУТЕНЕР

Жизнь легкого поведения

Предложен Чарльзом Пересом

У всех есть потребности и, как в любом хорошем бизнесе, ты предоставляешь необходимые услуги и заполняешь пустующий сегмент рынка. Дело это клиентоориентированное, и чтобы им заниматься, нужно ладить с людьми и знать, когда вовремя засветить нож.

Как представитель древнейшей профессии, ты можешь приписать своей работе оттенок респектабельности, но давай по уж по-честному: ты заставляешь мужчин и женщин торговать своим телом, продавая секс за деньги. В этом нет ничего хорошего, как и в большинстве твоих клиентов, так что все, кто в курсе, тебя не очень-то любят, а кто не в курсе, знает достаточно, чтобы не задавать лишних вопросов.

Шлюхи приносят тебе вполне приличный доход, пока могут безопасно работать на улицах, так что дружба со смотрящим и падшим очень важна в твоей работе. Проблемы начинаются, когда вся сучки решают, что ты с ними плохо обращаешься и начинают прикарманивать деньги, которые по праву твои. Тогда надо все разрулить и показать

им, кто здесь главный. Причем быстро.

Основная твоя сила — это возможность использовать своих шлюх для оплаты разных цен и штрафов; ходы **Снять стресс**, **Сдать напрокат** и **Свои люди** позволяют тебе вместо другого исхода занести шлюху в список кредиторов, а **Субботник** улаживает все твои долги с ними за счет небольшого количества палева. Это прекрасно работает, позволяя тебе не лезть в неприятности и отмечать опыт за восстановление благополучия, но не забывай о получаемом палеве.

Играть сутенером серьезно может быть сложным делом, но не сомневайся: он может быть столько же жестоким и серьезным персонажем, как пресс или киллер. Если не играть им «по приколу» и избегать двусмысленностей, он может стать одним из самых жутких персонажей в игре.

Кликуха: [Город] [Имя], Венера, Белый, Хью, Смазка [Имя], Грязный [Имя], Папик, Обнимашка, Мадам [Имя], Звездочет

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока не все твои шлюхи занесены в твой список кредиторов.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый+2, цивилинный-1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилинный-1
- четкий+1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+2, цивилинный-1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилинный=0

Ты получаешь этот ход:

Шлюхи: назови трех персонажей МЦ **на раёне**, которые продают тебе свои тела; это твои первые шлюхи. Когда ты делаешь что-то, что дает персонажу другого игрока возмож-



ность записать за тобой +1 долг, можешь вместо этого внести одну из своих шлюх в список кредиторов.

И выбери еще один:

Снять стресс: ты можешь устроить персонажу МЦ бесплатное знакомство с одной из своих шлюх; убери имя цели из своего списка кредиторов и внеси вместо него имя шлюхи.

Сдать напрокат: когда ты спрашиваешь у людей, можешь внести одну из своих шлюх в список кредиторов, вместо того, чтобы выбирать варианты.

Субботник: один раз за встречу можешь убрать имена всех своих шлюх из списка кредиторов и получить +1 палево.

Шлюхи должны страдать: когда ты играешь жестко или достаешь железо против одной из своих шлюх, будь+тертым, вместо того, чтобы быть+дерзким или устроить+резню.

Свои люди: когда ты переводишь стрелки, можешь выбрать целью одну из своих шлюх вместо персонажа игрока. При успехе не получай +1 палево. На 7—9 занеси ее в список кредиторов.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он ненавидит тебя за то, что ты сделал с его братом/сестрой; скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Ты дал ему скидку в обмен на привилегированное положение;

запишите друг за другом +1 долг.

- Ты поклялся ни единой живой душе не рассказывать о его сексуальных предпочтениях; запиши за ним +2 долга.
- Другие избегают твоего бизнеса; скажи остальным игнорировать то, что сказано в их буклете, они все записывают за тобой долг=0.

Особый ход сутенера: когда ты и персонаж другого игрока **кидаете друг друга**, убери имя шлюхи из своего списка кредиторов.

ТОРГОВЕЦ

Че почем?

Покупаешь задешево — продаешь задорого и неважно чем торговать. Каждую неделю что-то новое: фрукты и овощи без лицензии, краденные телики с фургона за баром или ставки на собачьи бои: деньги всегда есть, если уметь искать.

Купи, продай, эта игра становится все сложнее и наконец кто-то сдает тебе плохую карту; каков бы ни был товар или услуга, у тебя хватает навыков и упорства предложить его по правильной цене. Ты всегда ищешь возможности, ниши на рынке, и по-быстрому срубаешь бабла, пока все не накрылось медным тазом.

Чтобы держаться на поверхности тебе просто нужно что-то, чем можно торговать; пока у тебя есть товар, его у тебя купят и все — ты при деньгах. Когда у тебя кончаются запасы или просто нет времени торговать, деньги иссякают и надо срочно искать какую-то сделку. К несчастью, к человеку с деньгами все идут с протянутой рукой и очень легко лишиться своего преимущества за счет тысячи мелких подачек: тут подмазал, тут с кем-то выпил и вот уже ты такой же нищий как все.

Пока у тебя есть запасы, ты король **раёна**, с такими

ходами, как **Отплатить той же монетой** и **Щедрая душа**, которые делают тебе более популярным, ну или как минимум менее ненавистным. Самый важный для тебя вспомогательный ход — это **Торговля вразнос**, который отлично сочетается со **Складом**, поддерживая твоё благополучие.

Еще с тобой полезно делать дела, потому что деньги правят миром, и ты лучше всех умеешь их направлять куда надо; у тебя есть возможность добыть свободную наличку, не говоря уже о том, что у тебя больше возможностей сделать это по-своему, так что остальная шпана будет обращаться к тебе, чтобы ты решил их проблемы своими деньгами.

Кликуха: Деловой, Коммивояжер, Шустрый, Чувак, Золотой [Имя], По рукам, Бизнес [Имя], Шинкарь, Джинн.

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока у тебя есть товар для торговли.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+2, цивилинный+1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилинный=0
- четкий+1, ровный-1, дерзкий=0, тертый+2, цивилинный+1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилинный+1

Ты получаешь этот ход:

Склад: ты начинаешь с 1 товаром для торговли. Это могут быть консервы, пиратские DVD, фальшивые модные часы и т. д. Еще у тебя есть склад, где ты можешь держать до 3 товара: отметь его на плане раёна. В начале каждой встречи уменьши товар на 1.

И выбери еще один:



Торговля вразнос: когда ты спрашиваешь у людей насчет товара, получи +1 к броску этого хода и добавь следующий вариант к списку.

- Найденный товар +палевный.

Платить той же монетой: Когда ты продаешь товар, будь+тертым. При успехе уменьши товар на 1. На 10+ убери имя из списка кредиторов; на 7—9 ты отмазываешься от него, но временно.

Деньги с умом: когда ты торгуешься и добиваешься успеха, запиши+1 долг за персонажем игрока, решившим не поступать по-твоему.

Распродажа: когда ты распродаешь товар, потеряй 3 товара и будь+тертым. При успехе получи +2 бабла; на 10+ ты можешь также получить +1 бабло и выбрать один вариант; на 7—9 выбери один вариант:

- Получи +1 палево, если товар был +палевный.
- Найди себе помощника; если помогал персонаж игрока, он записывает за тобой +1 долг. Если это персонаж МЦ, занеси его в список кредиторов.

Щедрая душа: если ты тратишь 1 товар в начале встречи, получи +1 против всех персонажей МЦ на раёне.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты очень серьезно его кинул; он записывает за тобой +2 долга.
- Ты добыл ему нужный товар, когда он нигде не мог его достать; запиши за ним +2 долга.
- Ты помог ему добыть денег, продав его пожитки; запишите друг за другом +1 долг.
- Все остальные обжигались в прошлом на твоих сомнительных

сделках; скажи всем остальным записать за тобой +1 долг.

Особый ход торговца: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** получи +1 товар.

ТУРИСТ

Жизнь простого народа

Посвящается Джарвису Кокеру

На улицах все, типа, реально, понимаешь? Ну, типа, честнее что ли? Люди здесь живут в постоянном напряге и благодаря им ты гораздо лучше понял, как тебе повезло с тем, что дала тебе семья.

Ты не с **раёна**, и ты здесь не живешь. Ты тут проездом. Ты вырос в достатке, никогда не знал настоящих тягот... да и сейчас не знаешь. Твоя семья надеется, что ты вырастешь из этого периода, а пока ты не вырос, они продолжают тебе помогать.

Но родитель, который контролирует твои карманные деньги, начинает терять терпение и использовать такие методы убеждения, как угрозы лишить тебя помощи, если ты не вернешься домой. Чтобы деньги капали и дальше приходится много чего обещать, идти на небольшие уступки и даже откровенный шантаж.

Деньги всегда есть, потому что твоя семья **Обеспечена**, так что позволить себе ты можешь почти все, что захочешь. Ты можешь отрываться по полной с ходом **Секс, бухло и рок-н-ролл** и эксплуатировать свою привычку воспринимать все как должное с ходом **Они смеются над тобой**. И считать все это просто игрой. Поставь на быстрый набор номер семьи, взяв ход **Стоит мне позвонить папе...**

и можешь заставить их потянуть за нужные ниточки в отношениях с властями. Но, конечно, не просто так. Возьми ход **Все наперекосяк** и в мгновение ока переключайся между обязательствами перед кредитором и состоянием на мели.

Твоя семья для тебя важна. Скорее всего они живут далеко от **раёна**, но у них есть способы за тобой приглядывать. Особенно тот, кто тебя обеспечивает, похоже, всегда знает, что ты делаешь и как тебя найти. Когда даешь этому персонажу МЦ имя, не забудь и остальную семью. Как родственников по крови, так и по браку, а также тех, кто на них работает: адвокатов, охрану, личных помощников и т. д.

Играй туристом так, будто смотришь потрясающий блокбастер в 3D-кинотеатре: наслаждайся или же встань и уйди на другой сеанс. Пусть остальные жители **раёна** пользуются тобой как хотят — ты же всегда можешь раз и навсегда покинуть его и вернуться домой.

Кликуха: Золотой Мальчик/Девочка, Богач, Денежный мешок, Ее/Его величество, [Имя] Хилтон, Кэш, Платина, Сноб.

Добыча: ты **сводишь концы с концами** пока твой родитель не отказывает тебе в содержании.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий-1, ровный=0, дерзкий=0, тертый+1, цивилинный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+1, цивилинный=0
- четкий=0, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивилинный+1
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивилинный=0

Ты получаешь этот ход:

Обеспечен: когда ты берешь деньги у родителей, учти+бабло, которое просишь. При провале деньги приходят без



всяких условий. При успехе ты получаешь деньги, но с условием. На 7—9 выбери одно, на 10—11 выбери два, на 12+ все три.

- Вместо денег тебе дают то, на что тебе они якобы были нужны.
- От тебя хотят чего-то взамен: внеси своего родителя в список кредиторов.
- Тебя лишают поддержки.

Ты не можешь сделать этот ход, если лишен поддержки или если родитель занесен в список кредиторов.

И выбери еще один:

Стоит мне позвонить папе...: когда персонаж любого игрока (включая тебя) **спалится**, ты можешь **поторговаться** со своим родителем. При успехе этот персонаж получает -1 палево и он не **спалился**; запиши за ним +1 долг.

Секс, бухло и рок-н-ролл: когда ты занимаешься сексом с жителем **раёна**, с которым ты этого раньше не делал, отметь опыт; если это персонаж другого игрока, запиши за ним +1 долг.

Они смеются над тобой: когда персонаж другого игрока делает ход против тебя, ты можешь записать за ним +1 долг и этот ход он делает так, будто **заплатил наличными**.

Все наперекосяк: ты можешь восстановить свое благополучие, занеся своего родителя в список кредиторов, но опыт за это ты не получаешь; ты можешь убрать имя своего родителя из списка кредиторов, оказавшись **на мели**.

Жажда знаний: когда твой долг с персонажем другого игрока превышает +3, можешь выбрать два разных варианта

вместо одного.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он познакомил тебя с раёном после того как вы случайно потрахались: запишите друг за другом +1 долг.
- Именно твоя семья виновата в том, что его семья на мели: скажи ему записать за тобой +2 долга.
- Он твой «лучший друг», хотя в глубине души ты знаешь, что он с тобой только из-за денег: запиши за ним +2 долга.
- Твое невежество и наивность всем доставляют неприятности: скажи всем остальным записать за тобой +1 долг.

Особый ход туриста: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, запиши за ним +1 долг.

ХАКЕР

Адрес не найден

Предложен Томми Рейберном

Зачем жить в реале, если виртуальность может предложить гораздо больше? Пока остальные горбчатся, чтобы свести концы с концами, ты устроил так, чтобы деньги сами бежали к тебе, как ручеек с электронного холма. Ты призрак в машине, лом в шестеренках, и никто на раёне и не догадывается о том, на что ты способен.

Несмотря на мнение всех **на раёне**, ты не просто еще один гичара, играющий до 3 ночи в ММО и живущий на кофеине, сахаре и жире. Ты — аноним. Ты — повсюду. Ты — это все. Все фигуры двигаются по доске **раёна**, считая, что контролируют свою жизнь и не зная, что из своего тайного логова ты можешь изменить их жизнь так, как сочтешь

интересным.

Твоя анонимность — это ключ к твоему успеху: в идеале твои жертвы должны винить в своих проблемах слепой случай или «ошибку компьютера», но иногда забавно дать им знать, что их поймали. Конечно, если они никогда не узнают, кто именно. Если твои делишки отследят до твоего имени или адреса, поток денег прервется, так что держи под рукой пару лохов, на которых можно все свалить и будь готов в мгновение ока сжечь все носители информации.

Легче всего заработать денег с помощью **Краденной кредитки**, однако, ты привлечешь меньше внимания, если будешь брать с соседей деньги за **Быстрый ремонт** их электроники. Но твоя главная сила в сети: **Черный ящик** и **Несанкционированный доступ** — это мощная комбинация против определенного человека, но постарайся не оставить след, который указывает на тебя.

К несчастью реальный мир существует и все время вмешивается в твою жизнь, так что 24 часа в сутки проводить в своем ботанском замке не получится. Когда ты вдали от сети, ты слаб и уязвим, так что заводи связи и оказывай услуги тем, кто может тебя защитить. Будь готов к ответным просьбам и к тому, что просьбы эти будут опасными и неприятными. Для кого-то. Не обязательно для тебя.

Кликуха: Нео, Сайфер, Искра, ЭАЛ, Энигма, Диск, Байт, Мышь, Мозг, Техподдержка, Гейтс, Джобс.

Добыча: ты сводишь концы с концами пока ничего не отследят до тебя.

Характеристики: выбери один набор.

- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный+1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный=0



- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилинный+1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилинный-1

Выбери два хода:

Черный ящик: когда ты отслеживаешь чью-то активность в сети, можешь присвоить ему метку взломан. Получи +1 постоянно против взломанных персонажей, но, когда ты с ними взаимодействуешь, они считаются палевными.

Краденая кредитка: когда ты что-то покупаешь или платишь наличными, будь+ровным; при успехе ты можешь полностью заплатить, не тратя своего бабла. На 10+ выбери 1; на 7—9 выбери 2:

- Это приводит к проверке кредитной карты: получи +1 палево.
- Эти деньги недолговечны: тот, кому ты платил, придет за тобой, так что занеси его в список кредиторов или он записывает за тобой +1 долг.
- Ты спровоцировал полную проверку безопасности: на этой встрече ты больше так делать не сможешь.

Это фотошоп: когда ты подставляешь персонажа МЦ, будь+тертым; при успехе все верят подставе и ты получаешь -1 палево. На 10+ он думает, что это просто ошибка, а не подстава; на 7—9 он понимает, что его подставили и будет искать виновного.

Несанкционированный доступ: получи +1 к любому ходу, который совершаешь в сети или через цифровые/электронные средства передачи данных.

Апгрейды: все обычные, коммерческие цифровые/электронные устройства, которые у тебя есть — лучшего качества и неважно, сколько у тебя бабла.

Быстрый ремонт: когда ты работаешь над каким-то устройством, будь+тертым; при успехе можешь добавить

или убрать метку, или просто снова заставить его работать.
На 10+ выбери одно: На 7—9 выбери два:

- Это ненадолго: через пару часов эксплуатации оно сломается.
- Это ненадежно: получи -1 когда его используешь.
- Тебе придется разобрать другое устройство на запчасти.

Долги

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он единственный на раёне знает, кто ты на самом деле и чем занимаешься: запишите друг за другом +2 долга.
- Он обеспечил тебе физический доступ в одно место, нужное для твоего сетевого мошенничества: скажи ему записать за тобой +1 долг.
- Ты избавил его от того, кто причинял ему неприятности: запиши за ним +1 долг.
- В твоём деле важно не светиться: скажи всем остальным записать за тобой -1 долг.

Особый ход хакера: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, используйте против него его особый ход или запиши за ним +1 долг.

ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА ДЛЯ МЦ

ТВОЙ ХОД

Как и в игре «Постапокалипсис» в игре «На раёне» есть ходы МЦ. Если ты знаком с «Постапокалипсисом», список будет довольно привычен. Если же нет, то вот небольшое пояснение: ходы МЦ это то, что ты делаешь, когда игроки смотрят на тебя и ждут, что же будет дальше. Просто выбери подходящий в данной ситуации ход и сделай его. Вот список твоих ходов (тех, что совпадают с ходами из «Постапокалипсиса») и примеры того, что можно сделать с этими ходами на раёне:

- Раздели их: *«ОК, значит копы рыцут по раёну, и вы все разбегаетесь. Хорек, пока никто не смотрит, тут много чем можно пожить...»*
- Захвати кого-нибудь: *«Громилы окружили твой прилавок, и их босс подходит, чтобы поболтать о доставленных тобой неприятностях. Что делаешь?»*
- Подставь кого-то под удар: *«Стул, подпирающий дверь, их надолго не задержит, а единственный другой выход из комнаты — это окно, но ты на третьем этаже. Что делаешь?»*
- Намекни на беду за кадром: *«Ты тащишься домой, когда видишь отражение синих и красных огней от зданий в паре улиц оттуда. Там живет Бен и его семья. Что делаешь?»*
- Покажи беду в будущем: *«Им не потребуется много времени, чтобы открыть твой гараж и найти дурь. Что будешь делать?»*
- Отними их барахло: *«Когда тыходишь в VIP-зал, вышибала обыскивает тебя и находит нож. Он говорит, что, если ты хочешь вой-*

ти, нож придется оставить и забрать потом. Что делаешь?»

- *Заставь их купить: «Ты останавливаешься и выслушиваешь копов. Они засекли как ты превысил скорость, но предлагают заплатить штраф на месте. Это будет стоить 1 бабло».*

- *Покажи недостатки их барахла: «После твоей длинной очереди в их сторону, они засомневались, стоит ли тебя преследовать, но магазин пуст. Свалишь или попробуешь блефовать?»*

- *Сообщи возможные последствия и задай вопрос: «Если ты заключишь эту сделку с Алмазным Дейвом, Ротвейлер очень расстроится, потому что он старался не допустить Дейва на раён. Все равно продолжаешь?»*

- *Предложи возможность, с ценой или без: «Тролль окончательно достал Шантель. Она плачет у тебя на плече, ты ее обнимаешь... это легко можно довести до постели. Попробуешь?»*

- *Обрати их ход на них самих: «Ты пытаешься спросить у людей, но ты все облажал; ты узнал, где Мрачный и его банда, но попадешь прямо в ловушку, потому что он заплатил тем, с кем ты общался, чтобы тебя подставить».*

Существуют и другие ходы, специально созданные для правил и окружения «На раёне» используй их как любые другие ходы МЦ.

Добавь палева: дай ему +1 палево. Это хороший ход, который можно использовать, если последствия промаха не ясны: когда персонаж игрока что-то облажал, он привлекает внимание властей или теряет доверие других преступников. И то и другое отображает палевом. Добавлять палево может показаться суровым ходом, но персонажам игроков достаточно легко от него избавиться. К тому же стоит поощрять их переводить стрелки обвиняя во всем одного из друзей: это не просто уменьшает палево, но и создает долг, что полезно жертве.

Напомни о кредиторе: вытолкни на сцену персонажа МЦ из чьего-то списка кредиторов и заставь разбираться с этим прямо сейчас. У персонажей всех игроков в списке кредиторов будет небольшой список сюжетных ниточек:

выбери одну и как следует дерни за нее. Персонаж МЦ, которому он задолжал придет требовать немедленно заплатить: персонажу игрока придется либо найти способ как можно скорее расплатиться, либо убедить персонажа МЦ, что сейчас не лучшее время. Как бы то ни было, это еще больше усложняет ситуацию и повышает напряжение.

Поставь под угрозу их благополучие: если он делал рискованные вложения или слишком долго не бывал на своей территории, занимаясь личными делами, он может оказаться на мели. Этот ход можно сделать, чтобы встряхнуть ситуацию и показать долговременные последствия их действий и действий их врагов: конкурент с той же профессией, который пролез на территорию персонажа, это хорошая угроза благополучию, не имеющая простого и быстрого решения.

Уложи их: это серьезная реакция и ее надо использовать только, когда персонаж пытается достать железо или открыть огонь и проваливает бросок; помни, что у состояния лег есть мгновенный эффект (ты не можешь совершать других ходов в текущей ситуации) и два долговременных (твое благополучие под угрозой и ты получаешь -1 постоянно, пока не поправишься). Если персонаж влез в бой, который ему явно не по зубам, логичным ответом врагов будет его быстро и жестко уложить, но во многих случаях стоит просто добавить палева: это еще одна проблема, которую надо решать и, если персонаж игрока не решит ее быстро, он спалится.

Доставь неприятности: когда похоже, что они перегибают палку с персонажами МЦ, пора проверить, не доставляет ли он им неприятности; не обязательно ждать, пока имя персонажа МЦ окажется в списке кредиторов, чтобы он взбесился. Если они попросили кого-то об услуге и в ответ

получили четкое «нет», ситуацию может ухудшить то, что они доставляют неприятности. Если провал означает, что персонаж МЦ не хочет отвечать на вопросы, заключи с ними сделку для отвода глаз, а потом ход доставить неприятности поможет ответить на вопрос, почему так случилось: помни, что успех в этом ходе это плохо, а провал — хорошо. Значит, чем больше палево, тем выше вероятность, что от них отвернутся друзья, семья, любимые и коллеги.

ХОДИ РОВНО И НЕ ОТСВЕЧИВАЙ

Давай разрулим все базовые и второстепенный ходы на раёне: игра построена на них, так что с ними можно сделать? Кроме разбора ходов ты увидишь советы о том, как их улучшить: обычно почти любой ход можно улучшить так, чтобы он работал будто ты **платишь наличными** когда его совершаешь, но альтернативные варианты, представленные здесь, делают жизнь **на раёне** более интересной.

Базовые ходы

Во-первых, персонажи игроков могут быть бесчестными, но игра такой быть не должна: играй честно и помни — чтобы что-то сделать, надо это делать. Все базовые ходы привязаны к ситуациям, которые они отображают или вызывают в ходе развития сюжета. Например, чтобы **спросить у людей**, персонаж игрока для начала должен кого-то и правда спросить о чем-то, что ему нужно. А значит, ему надо объяснить, у кого он спрашивает и как с ним связывается. Ты можешь спросить у людей о чем угодно: о людях, оружии, информации, о чем угодно, что ищешь, но гарантии, что ты сможешь позволить себе их цену, нет.

Ты нашел не совсем то, что искал: ты искал машину, а нашел подержанный автобус; ты хотел узнать, кто спер

твою нычку, а оказывается, что это твоя сестра; ты искал взломщика сейфов, но тот, на кого ты напоролся, пытается завязать. Смотри внимательно и аккуратнее с желаниями.

Ты узнаешь где это, но добыть придется самому: ты получил от своего контакта информацию, но не саму вещь, так что придется еще побегать. Это почти наверняка означает, что придется иметь дело с третьей стороной, которая тоже запросит свою цену, если только ты не решишь забрать то, что искал, с их трупов.

С получением этого связаны кое-какие условия: «Вот, держи, но...» Все не могло быть так просто и редко бывает: прежде, чем тебе дадут то, что тебе надо, придется кое-что для них сделать. Может, расстаться с тяжело заработанным баблом, а может оказать небольшую услугу.

За это с тебя кому-то за это причитается; запиши его в кредиторы: либо твой контакт подвергает себя опасности, когда говорит с тобой, либо ты раздражаешь кого-то тем, что увел это у них из под носа. Так или иначе, с тебя причитается за вызванные неприятности. Так что смотри — скоро к тебе нагрянут.

Улучшение: На 12+ ты получаешь больше, чем хотел: если ты искал вещь, она лучшего качества без дополнительной платы; если тебе нужна была информация, твой контакт подбрасывает кое-какую сочную подробность, которую тебе стоит знать; если ты разыскивал человека, ты получаешь +1 к первому ходу, который сделаешь, когда с ним встретишься.

В твоём наборе есть два основных инструмента, чтобы добиться своего, а именно **замечать следы и играть жестко**. Какой ход ты делаешь зависит от того, что делает твой персонаж, а не от того, как он это делает: нельзя незаметно выбить дверь или жестко кого-то подкупить.

Когда ты **заметаешь следы**, ты делаешь нечто скрытное, не торопишься, чтобы не привлекать внимания и оставляешь как можно меньше следов своего пребывания. При успехе ты делаешь дело и прямо сейчас не попадаешься никому на глаза. Позднее они могут узнать, что ты сделал, и прийти за тобой.

Это занимает много времени: с этим делом нельзя спешить, если хочешь, чтобы все было нормально. Так что забудь о срочных делах, с ними придется подождать.

Твои действия могут привести к тебе: если кто-то будет изучать это дело, он сможет выйти прямо на тебя; сразу за тобой может и не придут, но придут точно.

Тебе нужна чья-то помощь; он записывает за тобой-+1: сам ты не справишься и тебе, как минимум, потребуется кто-то, кому можно доверить постоять на стреме или помочь разгрести бардак. Но он ведет счет всем этим мелким услугам и однажды предъявит счет.

Улучшение: На 12+ ты, как призрак, не оставляешь никаких следов своего пребывания: даже свидетели, которых ты подкупил, поклянутся, что никогда тебя не видели и не смогут описать, так что шансов, что до тебя доберутся, просто нет.

Когда ты **играешь жестко**, ты ведешь себя быстро, прямо и агрессивно, не позволяя ничему встать между тобой и тем, за чем ты пришел. Одно из наиболее распространенных применений хода, это пробиваться через барьеры и препятствия, будь то двери, машины или люди: ты можешь как следует приложить кому-то и не доставать железо, потому что жители раёна — ребята крепкие и получали и похуже от собственной семьи и друзей.

Получи +1 палево: ты только что выбил дверь, дал

по яйцам вышибале и проехал на красный свет. Чего еще ты ожидал? От тебя одни проблемы и ты это знаешь.

Ты заработал себе нового врага; запиши его в кредиторы: наверное был кто-то, кого ты еще не разозлил... ну вот теперь ты и его достал. Ты можешь снова использовать кого-то, кто уже бывал в твоём списке кредиторов, но это отличный шанс ввести новую угрозу твоему существованию.

Получи -1 к следующему броску: ты не железный и что-то неминуемо причинит тебе вред, так что время от времени ты сможешь похвастаться красивыми синяками. Главное, чтобы вскоре не нарисовалось что-то срочное и важное...

Улучшение: На 12+ ты чувствуешь себя неуязвимым и неудержимым и получаешь +1, каждый раз когда играешь жестко, пока не провалишь проверку любого другого базового хода.

Когда дерьмо попадает на вентилятор, можно подставить рожу, а можно попытаться **перевести стрелки** и свалить вину на одного из твоих приятелей. Тут суть в том, как ты отреагировал на то, что случилось и взял ли ты все на себя или кинул под поезд кого-то другого: у тебя нет времени на сложные подставы, ты просто быстро соображаешь и тыкаешь пальцем в виноватого. Ты делаешь этот ход только тогда, когда получаешь палево, и он перенаправляет это палево на персонажа другого игрока: при успехе палево проходит мимо и опыт за него получаешь не ты, а тот персонаж.

На 7—9 это оборачивается для него очень хорошей сделкой, потому что он отмечает опыт и записывает за тобой +1 долг, но если это доводит его палево до 5, он уже, наверное, не успеет прислать тебе открытку с благодарностью. Пусть такое поведение не входит у тебя в привычку: так ты

не только упустишь весь опыт, но еще и нарисуешь своему персонажу на лбу здоровенную мишень, а все остальные очень постараются не промахнуться.

Улучшение: На 12+ ты даже самого себя впечатляешь состряпанной историей; твой приятель получает палево, но опыт отмечаешь и ты и он.

Процветание **на раёне** зависит от умения добиться самой лучшей сделки и никогда не упускать преимущества: когда ты **торгуешься**, по сути твой персонаж говорит «Да, но...» Кто-то хочет от тебя денег? А ты ему: «Да, но пусть будет 50 фунтов, а не 100, как говорили». Тебе говорят живо тащить свою жопу сюда? Ты отвечаешь: «Да, но придется пару часов подождать, я прямо сейчас не могу». Он хочет провести обмен у себя дома? Ты предлагаешь: «Да, но я хочу встретиться в баре, а не у тебя». Когда ты торгуешься, ты говоришь, что это случится, но только так, как хочешь ты, а не как говорит кто-то другой. Торгуешься ли ты по поводу времени, денег или других подробностей, суть в том, чтобы заставить их принять твои условия, а не соглашаться на чужие.

Лучший результат это 10+, который означает, что они сделают это по-твоему или заплатят цену; на 7—9 вы все равно торгуетесь, может быть придется их слегка умаслить, чтобы они могли сказать «нет», но знали, что если так поступят, то многое потеряют.

Улучшение: На 12+ ты не просто нанимаешь музыканта, ты дирижируешь всеми этим сраным оркестром: ты можешь просто взять и сказать «нет» или заставить их сказать «да». Больше никаких переговоров, никаких уступок, просто объясняешь какие теперь законы. Они хотят денег? Скажи, что денег не будет. Хотят тебя видеть? Скажи, что не приедешь. Ты хочешь его машину? Ему лучше не забыть пожелать тебе приятной поездки, когда будет отдавать ключи.

Тебе не обязательно планировать все, когда это можно свалить на МЦ: когда ты переходишь к **плану Б**, МЦ должен дать тебе выход из неприятностей, в которые ты вляпался. Это может быть открытое окно или кто-то, кто тебя настолько боится, что его можно заставить отступить. Какой бы план не предоставил МЦ, он гарантированно срабатывает. Он не может предложить тебе пустышку, а вот гарантий, что все пройдет гладко, нет.

Тебе придется кого-то бросить: лучший способ уйти это оставить кого-то прикрывать твой отход; можно уговорить его, что так всем будет лучше. Понятно, что лучше сдохнуть одному, чем всей банде, но не жди от него благодарности.

Ты не получаешь то, за чем пришел: если откажешься от своей цели, ничто не мешает тебе просто уйти, но какой тогда смысл был вообще приходить? Конечно, всегда можно потом вернуться и попробовать снова, подготовившись получше.

Твое благополучие оказывается под угрозой: шкуру ты свою спас, но в результате разорился подчистую, может быть это потому, что ты выход обошелся тебе очень дорого, а может, пока ты разгребал весь этот бардак, твой бизнес пошел рухнул ко всем чертям.

Улучшение: На 12+, ты придумал настолько гениальный план, что твоя схема снова заработала; ты не просто остался целым и невредимым, ты продолжаешь заниматься тем, чем занимался, когда все накрылось медным тазом.

Рано или поздно тебе придется как-то избавляться от палева, а значит будет пора **залечь на дно** и подождать, пока те, кого ты достал, о тебе немного забудут. Для этого тебе почти наверняка понадобится помощь: кто-то должен отвлечься и прикинуться, что не видит, как ты прячешься в его машине. Прежде чем делать этот ход, разберись, как

ты это делаешь и кто тебе помогает. От кого ты прячешься? Почему они тебя преследуют? Как они тебя будут искать? Ответы на эти вопросы определяют то, кто лучше всего сможет помочь тебе прятаться, пока шум не утихнет.

При любом успехе ты всегда получаешь -1 палево, но подумай о том, как это произошло: как много времени это заняло и что происходило, пока ты не высывался. На 7—9 тот, кто тебе помогал, захочет чего-то взамен, но на 10+ можно обойтись и без этого... если, конечно, ты не пожадничаешь и не захочешь сбросить 2 палева. Тогда все же придется занести его в список кредиторов.

Улучшение: На 12+ ты достаточно надолго выпал из общей картины, чтобы о тебе забыл еще кто-то. Можешь убрать одно имя из своего списка кредиторов.

Вспомогательные ходы

Когда персонаж игрока обращается за помощью к персонажу МЦ, честность требует, чтобы ты обдумал то, чего просит персонаж игрока и отношения между этими персонажами: если имя персонажа МЦ уже занесено в список кредиторов, он может быть не склонен слушать, так что самое время проверить, не **доставляет ли он неприятности**. Это особенно справедливо, если персонаж игрока только что получил палево от чего-то жестокого и публичного: если бы ты знал, что полиция делает все, чтобы найти человека, стоящего на пороге твоего дома, ты бы пустил его спрятаться у тебя? Оно того стоит? Иногда персонаж игрока не сможет **доставлять неприятности** пока не попробует что-то другое: например, если он только что попытался кинуть партнера, когда **торговался**, этот партнер вряд ли будет склонен тратить на него свое время. Восстановление нарушенных отношений это часть беседы, которая и представляет собой игру: если кто-то не занесен в твой список кредиторов, это

не значит, что ему нельзя оказать услугу, чтобы умаслить и произвести хорошее впечатление.

Другие жители **раёна** довольно часто отворачиваются от того, за кем следует целый шлейф неприятностей, как дождь за грозовым облаком: попадать под удар молнии ни у кого желания нет. Худшее, что может произойти, когда ты обращаешься за помощью, это то, что тебе не просто откажут, а еще и заложат тем, кто тебя ищет: это один из вариантов получения палева на 12+. На 7—9, если тебе очень нужна помощь, пообещай сделать все, что они захотят и они окажут тебе эту услугу, но о твоём обещании не забудут.

При общении с персонажами других игроков предполагается, что мы играем честно... да ладно, кого ты тут лечишь? Когда пахнет жареным, каждый сам за себя: борешься ли ты за место у кормушки или спускаешь кого-то в сортир, ты всегда готов пройти по головам, чтобы оказаться первым. И вот тут в игру вступают ситуации, когда ты **кидаешь** персонажей других игроков и когда вы **кидаете друг друга**: если ты нарушил сделку с персонажем другого игрока или стукнул на него тем, кто его ищет, ты перешел ему дорожку и он записывает за тобой +1. Если вы сделаете это друг с другом одновременное, у вас обоих срабатывают ваши уникальные ходы.

Вписать ситуацию, когда вы **кидаете друг друга** в сюжет может быть непросто, потому что ходы не всегда будут соответствовать тому, что сейчас происходит: иногда лучше подождать до другой сцены и использовать ход тогда, когда это будет логично. А еще лучше сделать это не в сцене — отличный шанс показать беду в будущем или за кадром.

Скажем, барыга и перевозчик пытаются тайно перевез-

ти наркотики, чтобы продать их и поделить выручку между собой, но оба пытаются подменить ценный груз пакетом бесполезного белого порошка. Если в списке кредиторов перевозчика никого нет, барыге стоит подождать, но само превращение персонажа МЦ в наркомана может произойти за кадром: например, перевозимые наркотики попадут в его руки. Перевозчик тоже может выждать, пока барыга не сядет в такси, чтобы поехать на важную встречу, чтобы тот обнаружил, что водителем такси оказался тот, кому перевозчик заплатил за то, чтобы барыга на эту встречу не попал.

В конечном итоге все **на раёне** мечтают о том, чтобы распрощаться со своими проблемами и думают, что если бы они только смогли разбогатеть, у них все бы было хорошо. И знаешь что? Они правы! По крайней мере здесь, **на раёне**, можно купить счастье за деньги, но или как минимум купить успешный исход хода, за который ты **платишь наличными**. Но иметь кучу бабла не значит, что все срабатывает как по волшебству — достал пачку зелени и бах! — все проблемы решены. Ты должен сюжетно иметь возможность этого добиться.

Спросить у людей: зайти в кабак и начини сорить деньгами будто живешь последний день: поставь пару раз всем присутствующим и увидишь, как у них развяжутся языки. Это тебе обойдется в 1—2 бабла.

Заметать следы: классическая взятка творит чудеса и дарит свидетелям чудесную дозу амнезии, но можешь сыграть «задним числом» и достать из кармана именно то, что нужно для дела, сказав, что купил это раньше, за кадром. Это опять же будет тебе стоить 1—2 бабла.

Играть жестко: к этому надо быть готовым заранее,

это не то, что можно сделать спонтанно. Если ожидаешь неприятностей, найми громилу, который будет ходить с тобой весь день и решать проблемы: это обойдется тебе в 1 бабло вперед, воспользуешься ты его услугами или нет. Конечно, если неприятностей у тебя много, может потребоваться запасной громила и цена, соответственно, вырастет.

Перевести стрелки: и как ты думаешь, кому ты платишь? Да, все верно, братану, который возьмет все на себя: а вот сколько он за это попросит, решать ему. Впрочем, ты всегда сможешь поторговаться.

Поторговаться: это не всегда хорошая идея, потому что получается, что ты тратишь деньги, чтобы не тратить деньги, но вот если проблема во времени, месте или других подробностях, может быть очень даже выгодно подмазать другую сторону, чтобы сделать все по-твоему. Платить за это придется вперед и, если для другой стороны это действительно важно, это может обойтись в 3 или 4 бабла.

План Б: деньги не решают все проблемы и этот ход — тот самый случай, когда это вряд ли сработает, но как с наймом отморозков, которые могут играть жестко вместо тебя, небольшая страховка сейчас поможет решить проблемы потом. Если хочешь выглядеть настоящим умником, можешь заплатить наличными задним числом, чтобы водитель, который ждет, чтобы вас увезти, пробил витрину магазина именно в нужный момент, но это будет тебе стоить гораздо больше обычного. Скажем 2 или 3 бабла.

Залечь на дно: Есть два способа это сделать. Можно кого-то подкупить, чтобы он тебя спрятал, а можно откупиться от тех, кто тебя преследует. Так или иначе, обойдется это недешево. Примерно 2—3 бабла, чтобы кто-то тебя прикрыл, 3—4 бабла, чтобы твои преследователи о тебе забыли.

Ты можешь **платить наличными** не только тогда, когда делаешь базовый ход, но с второстепенными ходами и ходами и твоего буклета все несколько сложнее: во-первых, ты можешь **платить наличными** только для того, чтобы заменить результат броска кубиков, так что если ход броска не требует, ты не сможешь купить для него результат 10+. Во-вторых, это должно облегчить тебе жизнь, а не усложнить, так что игнорируй только негативные последствия результата 10+, а не позитивные. В-третьих, хотя оплата «задним числом» вполне логична для многих ходов, так поступать можно далеко не со всеми: иными словами, платить наличными можно не при каждом ходе. Например, если ты не носишь с собой бабло в виде позолоченной бейсбольной биты, тебе будет трудно использовать его для того, чтобы **достать железо**. Обычно, если ход уже связан с баблом, тратить на него еще бабло не стоит. Если он связан с непосредственным действием и конфликтом, ты тоже, вероятно, не сможешь подкупить кого-то, чтобы он «проиграл».

Кстати о действиях и конфликте, пора **доставать железо**: на нормальное оружие придется потратить бабло, потому что оно сделано так, чтобы незаметно носить его при себе, но практически все, что угодно, можно подобрать и дать кому-то по голове. Стулья, вазы, зонтики, ноутбуки, чемоданы, все это и многое другое служит отличным импровизированным оружием: если эта штука тяжелая и ей можно как следует размахнуться, значит у нее резня+1, а если она слишком мягкая или неудобная, чтобы нанести серьезные повреждения, пусть будет резня+0 или даже резня-1, по обстоятельствам.

Это не относится к огнестрельному оружию: ты не можешь **открыть огонь** из чего-нибудь импровизиро-

ванного, если ты, конечно, не секретный агент Макгайвер. Чем больший бонус дает оружие, тем больше оно размером и тем сложнее его спрятать. Но стрелковое оружие дает не самую большую огневую мощь из доступных: если хочешь по-настоящему оставить свой след, пора браться за взрывчатку. Но во-первых, если ты думаешь, что пушку достать трудно, о покупке гранат или взрывчатки можешь забыть: здесь на каждом шагу надо **спрашивать у людей и торговаться**, при провале ты рискуешь получить палево и да, они к тому же еще и сами +палевные. Во-вторых, в наше время многие большие города используют технологии, позволяющие обнаружить взрывчатку, а полиция обучена тому, как заметить людей, оснащенных подобным оружием, так что уже просто нося подобные вещи с собой, тебе придется **заметать следы**, а при промахе ты получишь еще больше палева, да еще и, скорее всего, потеряешь то, что нес.

Если ты и правда очень хочешь покидаться взрывчаткой, у нее есть параметр +пальба, как и у огнестрельного оружия, а еще и +взрыв: когда ты используешь оружие с параметром взрыв, оно затрагивает *всех*, кто стоял достаточно близко к цели и к тому же наносит побочный урон. При провале, целью становишься *ты*. Выбирая результаты на 7—9 ты выбираешь только один, сколько бы целей не попало в радиус поражения, но, естественно, вариант «бросить оружие» тут неприменим.

Персонажей игроков ведет вперед желание развиваться, а значит им нужны ситуации, когда они могут **отметить опыт**.

Восстановить благополучие: многие вещи, которые делаешь ты и которые делают персонажи других игроков и МЦ на раёне, поставят под угрозу твоё благополучие. Каж-

дый раз, когда ты возвращаешься от состояния **на мели** к тому, чтобы **сводить концы с концами**, ты также отмечаешь за это опыт: этот процесс — основа игры, вокруг него вращается большая часть его действия. Дополнительно процесс стимулирует то, что быть на мели неприятно и персонажи игроков захотят решить эту проблему как можно быстрее; они получают награду за то, что занялись своим делом и привели его в порядок.

Получить палево: это должен быть самый простой способ получения опыта, но и самый рискованный: количество опыта, которое тебе нужно для развития равно количеству палева, которое тебя спалит. Это означает, что система вознаграждает провалы, а значит в интересах игроков использовать рискованные стратегии, которые могут провалиться, так как именно так они учатся и развиваются. Однако, когда твое палево достигает 3, пора поискать способ побыстрее от него избавиться: еще 1 палево получить недолго, а если у тебя при этом с собой еще и что-то +палевное, игра для тебя окончена.

Долг превышает +3: ты можешь выбрать несколько вариантов развития долга (см. ниже) и первый из них (отметить опыт) далеко не самый выгодный, но зато он не поссорит тебя с приятелями. Если нацелился на что-то крупное, использовать услуги друзей для развития криминальной карьеры — неплохая идея: иногда они могут подкинуть тебе как раз то, что было нужно, чтобы научиться новой фишке.

Долг это еще один важный элемент, продвигающий игру, особенно потому что ты получаешь второй набор вариантов развития, которые нельзя получить с помощью опыта. Поскольку большая их часть достается с помощью долга, чтобы их получить, тебе нужно сделать так, чтобы

персонажи других игроков были у тебя в долгу.

- **Отметь опыт:** самый простой вариант, но, как сказано выше, такой, который не раздражает друзей.
- **Выбери ход из буклета этого персонажа:** теперь ты научился у него делать что-то, что раньше не умел. Это не обязательно должен быть ход, который у него есть, просто тот, к которому у него есть доступ, так что это отличный способ разнообразить способности группы. Конечно, если ты возьмешь ход, который наступает ему на пятки и мешает его благополучию, это его не обрадует.
- **Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список:** а вот это та еще пакость, но если у тебя из-за кого-то неприятности, почему бы не сделать его чьей-то чужой проблемой? В беседе к этому нужен правильный подход: если ты не можешь найти причины, по которой персонаж МЦ отправиться получать с твоего приятеля то, что ему причитается с тебя, этот вариант выбрать нельзя.
- **Обменяй все его палево на свое:** вот это самая настоящая подстава: когда ты хочешь повесить то, что натворил на брата, разработай нужную схему, выполни и — бабах! — он получает за тебя все палево. Лучше всего это работает, если у тебя на 2—3 палева больше, чем у него.
- **Заключи сделку с персонажем этого игрока:** время от времени можно сказать «Эй, ты же мне *должен*» и ему приходится делать то, что ты хочешь. Ты не можешь заставить его засунуть в рот пушку и спустить курок, но он может направить ее на твоего злейшего врага, если ваша бригада занимается такими вещами. Любая услуга, которую ты у него попросишь, должна выполняться быстро: ты не можешь попросить чего-то постоянного, скажем, ходить за тебя на работу.

И наконец, вот бонусный ход, который ты можешь предложить персонажам игроков, если игроки захотят привести игру к какому-то финалу, вместо того, чтобы играть, пока не сдохнут или не спялятся. Это шанс отправить персонажа на покой, но цена за то, чтобы завязать, может быть высокой.

Когда ты **закрываешь счет**, учти+палево: при провале сбрось палево до нуля и мирно отправь своего персонажа на покой где-то за пределами **раёна**; при успехе, ты пока

что не выбрался. На 7—9 выбери 1; на 10+ выбери 2:

- Заплати 2 бабла.
- Ты должен в течение этой встречи очистить список кредиторов.
- Ты должен в течение этой встречи уменьшить палево до нуля.
- Тебе нужна чья-то помощь: ты должен сделать то, что он потребует взамен.

На 12+ ты спалился вместо того, чтобы уйти на покой; если тебе как-то удастся это пережить, ты все еще **на раёне**, но можешь снова попробовать закрыть счет на следующей игровой встрече. Если ты не сможешь выполнить требования результата на 7—9, например, не смог уменьшить палево до нуля или убрать все имена из списка кредиторов, ты тоже остаешься **на раёне**, но можешь снова попробовать уехать на следующей встрече.

Когда ты успешно **закрываешь счет** твой образ жизни навсегда остается на том уровне обеспеченности, на которое указывает текущее количество бабла, например, если у тебя 7 и более бабла, значит ты довольно богат и можешь даже наслаждаться кое-какой роскошью. А вот если у тебя 0 бабла, значит ты всю жизнь будешь едва сводить концы с концами.

Принятие решений

Для того, чтобы играть так, чтобы узнать, что будет дальше, иногда тебе надо передавать право принимать решения кому-то другому. Когда происходит что-то, решение о чем ты не хочешь принимать на свое усмотрение, не делай этого. Игра дает тебе четыре основных инструмента, позволяющих это сделать: можешь отдать это решение в руки персонажа МЦ, в руки игроков, создать счетчик или сделать его вопросом-ставкой. Все просто:

Отдать решение в руки персонажа МЦ: просто спроси

себя, правда ли Малыш Билли убьет его в подобной ситуации? Если ответ «да» — ему конец. Если «нет» — он будет жить. Да, решение остается в твоих руках, но это позволяет принять его честно.

Отдать решение в руки игроков: к примеру: «Гемора подстрелили, он истекает кровью и почти потерял сознание. Что делаешь?» Если персонаж игрока ему поможет, он выживает; если нет — умрет.

Сделать счетчик: просто быстро нарисуй счетчик с несколькими делениями. Скажем, на третьем делении будет написано «Обнимашка ранена», на шестом «Обнимашка убита». Каждый раз, когда Обнимашка будет попадать в опасную ситуацию, отмечай одно деление счетчика. А если она попадет под огонь, сразу переходи к третьему делению.

Сделать это вопросом-ставкой: ты можешь просто записать где-то вопрос: «Переживет ли Байт эту заваруху?». Вот и все. Ты пообещал себе, что не будет принимать это решение просто так. Когда придет время, ты отдашь его в руки персонажей МЦ, в руки игроков или сделаешь счетчик.

Персонажи МЦ

Турок, Ангел, Шишка, Ротвейлер, Капитан, През, Герцог, Эхо, Призрак, Тень, Камуфлю, Шепот, Безликий, Легион, Гидра, Шиз, Синий, Законник, Зануда, Грязь, Шерлок, Морзе, Док, Чувак, Псих, Хип, Больной, Химик, Косяк, Колдун, Свищ, Меняла, Глянь, Майонез, Рокки, Кирпич, Монстр, Танк, Жнец, Мясник, Бритва, Курок, Гробовщик, Профи, Мрачняк, Ворон, Глаз, Охотник, Урод, Сгинь, Волчара, Демон, Страх, Старшой, Бродяга, Седой, Скользкий, Шуст-

рый, Гудини, Тачка, Шестеренка, Болт, Треп, Мотор, Проповедник, Дядя, Мидас, Кошель, Джекпот, Лотерея, Зарплата, Пальцы, Маркс, Кошак, Тамтам, Диппер, Маркс, Белый, Ляля, Билл, Мерсер, Ик, Остров, Уля, Девка Джо, Дреммер, Боллз, Мыша, Песья Башка, Гуго, Рорк, Монах, Пьер, Норвелл, Эйч, Оми, Мудрец, Корбетт, Жанетт, Ром, Перец, Мозг, Матильда, Ротшильд, Вишер, Бар, Крин, Парчер, Мильон, Гром, Фостер, Мельник, Даствич, Ньютон, Принц, Истхарроу, Чайник, Вонючка, Крайний, Два, Кларин, Абондо, Мими, Фианелли, Дробь, Ли, Харридан, Рис, До, Мига, Фитиль, Харя, Баркер, Имам, Выход, Глянь, Шазза, Фауна, Солнышко, Чак. Рикара, Прима.

Вычеркивай их по мере использования. Не забудь, что еще можно брать имена из не используемых буклетов персонажей.

Делай своих персонажей людьми, давая им четкие понятные и эгоистичные интересы. Они не такие уж и сложные. Они делают то, что хотят, когда хотят, а если что-то встает у них на пути — решают эту проблему. Вся их жизнь строится на том, чтобы следовать за какой-то частью себя — носом, брюхом, сердцем, клитором или членом, потрохами, ушами, внутренним ребенком, мечтами. А потом ты можешь создавать треугольники из двух персонажей игроков и персонажа МЦ. Это просто. Надо лишь следить за тем, чтобы их незамысловатые эгоистичные интересы были направлены на персонажей игроков по отдельности, а не на всю группу. Покажи персонажам разных игроков разные стороны их личности.

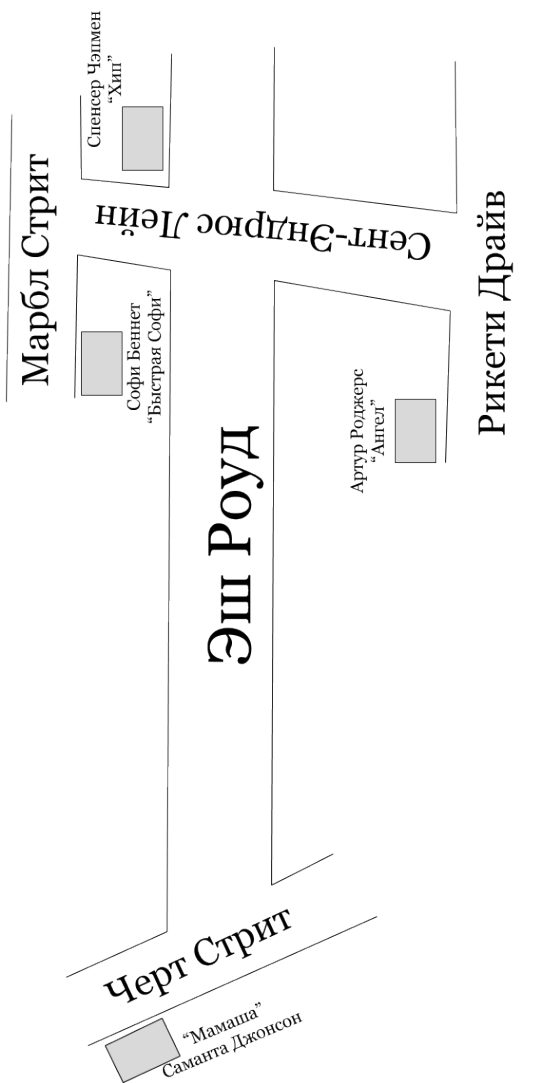
КАРТА РАЙОНА

Район, в котором живут персонажи, это сердце и центр вашей игры: важные вещи могут происходить и где-то еще, но нас волнует только то, как это повлияет на район. Поэтому, прежде чем даже подумать о том, чтобы начать игру, мы должны взглянуть на наш район. Для начала давайте все вместе сядем вокруг большого листа бумаги и напомним поперек него название большой улицы. Если ты уверен в себе, можешь написать это название в виде волны или дуги, но точно не пиши его просто по прямой, сверху вниз или слева направо.

А теперь пройдите по кругу вокруг стола: каждый, кто живет на раёне, добавляет к плану название улицы. Название каждой новой улицы должно начинаться или заканчиваться на краю уже имеющегося на карте названия. Там, где два названия пересекаются (т.к. начало или конец одного находится рядом с другим), нарисуйте пару углов, отмечающих перекресток. Все названия надо писать большими четкими буквами, но не забывать оставлять место для добавления новых улиц и локаций. Улица, которую игрок добавил на карту, это место, где стоит его дом, так что как следует подумай, как она называется и где расположена, относительно других. Кроме того, каждый игрок отмечает на карте свой дом и подписывает его. Например, «Дом Стремной Сью». Когда игроки добавляют свой дом, спроси их:

- Чей это дом? Кому ты за него платишь?
- Кто с тобой живет? Семья, друзья, другие соседи или только ты?
- Как давно ты там живешь? Ты вырос в этом доме или только въехал?

Если это вписывается в ваше повествование, персонажи игроков могут жить вместе, но обязательно четко напишите на карте имена обоих персонажей.



Когда все добавят улицу и свой дом, еще раз пройдите по кругу; теперь каждый добавляет локацию на любую улицу, кроме той, где его дом. Подумайте об общественных местах, куда может попасть любой: местный магазин, церковь, паб, оздоровительный центр, букмекерская контора, закусочная и т. д. Когда игрок отмечает это место, он должен ответить на вопрос: а почему это место мне важно? Подумай, почему он ходит туда и как к этому относится; отношение не обязательно должно быть хорошим. Это тоже запиши на карте, например:

«**Кебаб и шаурма**» — владелец: дядя Турка.

«**Три короны**» — здесь Большой Дэйв играет в дартс.

Еще раз пройдите по кругу: на этот раз все изучают карту и придумывают то, чего на ней нет. Сбоку, в столбик, каждый записывает важное место, которое не является частью **раёна**. Чтобы туда попасть, персонажам игроков придется покинуть родную территорию. В числе важных локаций могут быть: полицейский участок, больница, стройплощадка, где работает персонаж, склад, где он хранит сомнительные шмотки и т. д. И опять же, привязывай локацию к своему персонажу. И наконец, заселите свой **раён**: каждый рисует один-два дома на любой улице и говорит, кто в них живет. Описания должны быть краткими и по существу. Не бойтесь поселить нескольких персонажей по одному адресу, в том числе в домах персонажей игроков.

Каждый игрок должен добавить в район хотя бы одного из следующих:

- Члена семьи (любимого или ненавистного)
- Друга (или делового партнера)
- Врага (потому что ты его ненавидишь или он ненавидит тебя)
- Бывшего/ую (может быть кем-то из вышеперечисленных)

Персонажам некоторых игроков придется добавить

на раён дополнительных персонажей: смотрящему надо описать свою бригаду, а барыге, сутенеру и ростовщику — клиентов, шлюх и должников, соответственно. Некоторые персонажи МЦ могут быть связаны разными отношениями с персонажами разных игроков: например, если персонажи двух игроков братья, у них может быть много общих членов семьи (но они не все одинаковые: на раёне с семьями все сложно). Может быть твой бывший теперь встречается с персонажем другого игрока, а еще он употребляет вещества. А может быть у тебя тайные отношения с его сестрой, которая задолжала ростовщику. Что бы то ни было, сделай отношения интересными и реалистичными.

У любой локации **на раёне** или за его пределами могут быть собственные ходы, которые персонажи могут использовать или быть их целью. Тебе, как МЦ, решать, в каких локациях есть ходы и что это за ходы, но вот несколько советов:

Офис социальной службы: когда ты **приходишь за пособием**, будь+цивильным. При успехе получи +1 бабло; на 7—9 твои данные передают властям, и ты получаешь +1 палево. Ты не можешь приходить за пособием чаще, чем один раз за встречу.

Местный паб: когда ты **проставляешься**, будь+четким. При успехе можешь убрать чье-то имя из списка кредиторов, если только что поставил ему выпить. На 7—9 выбери 1:

- Вы напиваетесь в говно: остаток дня или ночи ты тратишь здесь.
- Он любит дорогую выпивку: потеряй 1 бабло.

Ты не можешь проставляться, когда ты на мели.

Доки/Склад/Стройплощадка: когда ты **честно работаешь весь день**, будь+дерзким. На 10+ ты не настолько устал,

чтобы вечером быть уже ни на что не способным;
на 7—9 получи -1 постоянно на всю ночь. Если ты честно
работаешь целую неделю подряд, получи +1 бабло.

Таксопарк: когда ты **ловишь такси**, будь+тертым.
На 10+ выбери 1; на 7—9 выбери 2:

- Ты приезжаешь на место с опозданием.
- С тебя берут очень много, потеряй 1 бабло.
- Ты повздорил с водителем: получи -1 к следующему броску.

Автобусная/Железнодорожная станция: когда ты
решаешь **слегка передохнуть**, потеряй 1 бабло и 1 палево,
но ты на один день выпадаешь из жизни раёна.

Порт/Аэропорт: когда ты решаешь **как следует отдох-**
нуть, потеряй 3 бабла и 3 палева, но ты на неделю выпада-
ешь из жизни раёна.

НА СТРАЖЕ ИНТЕРЕСОВ УГНЕТЕННЫХ

МЦ на раёне

Меня несколько раз спрашивали, что вдохновило меня
на создание игры «На раёне» и люди упоминали фильмы
Майкла Манна или такие телесериалы как «*Во все тяжкие*»
и «*Клан Сопрано*», но, честно говоря, я все это почти
не смотрел и думаю, что, если вы хотите получить от игры
максимум удовольствия, вам стоит немного уменьшить
масштабы ожидаемого.

На создание игры «**На раёне**» повлияло несколько
источников вдохновения, но я не могу выбрать какой-то
определенный фильм или сериал, который будет идеальной
моделью для игры, и сказать: «Вот, делайте так». Сама идея
была собрана из нескольких сериалов британского ТВ, таких

как «Жители Ист-Энда», «Чисто английское убийство», «Отбросы» и «Механик» (последний в основном в качестве детских воспоминаний об оригинальном сериале), а также нескольких фильмов, таких как «Неглубокая могила» и «На игле». Но в основном игра стала попыткой моделировать реальную жизнь, а не художественные произведения и значительная часть вдохновения черпалась из газет, документального кино и моей собственной жизни в довольно суровых районах, где мне приходилось сталкиваться с употреблением наркотиков, проституцией и черным рынком, буквально на пороге собственного дома.

Девиз игры «**На раёне**» — «*Большая рыба в маленьком пруду*» и именно так в нее и следует играть: персонажи игроков, как реальные люди, это звезды их личных персональных драм, но большинству других людей на это насрать. Достаточно пройти не так уж много улиц, чтобы выйти в место, где о них никто не слышал и где другие балбесы делают то же самое с другими людьми. В «Рассказе писателя» Рассел Т. Дэвис рассказывает о разных способах заставить читателей интересоваться персонажами, но подводит итог всему этому в одной глубокой мысли: *читатели будут интересоваться ими, потому что это те персонажи, которых вы решили им показать*. Когда человек смотрит телесериал, он тратит на это свое время, так что он готов интересоваться его персонажами; то же самое с ролевой игрой, мы интересуемся созданными нами персонажами, потому что вложили время и силы в их создание. Им не обязательно быть важными, могущественными или влиятельными, если нам достаточно интересно изучать их жизнь и какое-то время посмотреть на мир их глазами.

«**На раёне**» это игра, похожая на микроскоп, под который поместили каплю воды из пруда, и мы видим, как в ней кишит жизнь: отвлечись и какое-то время посмотри на план

раёна с этой точки зрения, прежде чем продолжать. То, что ты там видишь, это то, что волнует игроков и персонажей; если кого-то что-то волнует, он должен отметить это на карте. Говори то, чего требует твоя подготовка. План раёна это практически раскадровка твоей игры, и он показывает, чему стоит угрожать, чтобы мотивировать персонажей; фронты (о них чуть позже) выводятся из плана, так что из него можно понять, и кто этому угрожает. Не бойся начинать с небольших угроз, даже незначительных. Поверь, они станут значительно серьезнее, как только один из персонажей игроков как следует облажается (спойлер: так и будет).

Понимание определенных предположений игры поможет тебе, как МЦ, принимать решения: первое и самое главное, что верно для «**Постапокалипсиса**» в основном верно и для «**На раёне**». Просто надо кое-что подкрутить тут и там. Замысел не меняется, так что:

- Сделай так, чтобы Раён казался реальным
- Сделай жизнь персонажей игроков не скучной
- Играй, чтобы узнать, что будет.

Этими принципами ты должен руководствоваться, когда ведешь игру. Перед тобой стоят именно эти три цели. Не старайся создать потрясающий сюжет, испытать возможности персонажей или «победить».

Твой главный инструмент для того, чтобы сделать **раён** реальным это его план, на который нанесено все важное, что в нем есть, а также список важных вещей, которых нет в нем, но существующих за его пределами. Сделай этот план самой важной на столе вещью и когда кто-то что-то делает, попроси показать, где именно это происходит. А еще лучше попроси показать, как он попал из пункта А в пункт Б и по ходу игры дорисовывай закоулки и короткие пути. План не должен быть статичным, он должен органически

развиваться по мере того, как группа находит то, что ей нужно и добавляет это на карту; время от времени задавай игрокам наводящие вопросы, такие как: «Кого ты видишь выходящим из букмекерской конторы?» или «Ты наткнулся на двоюродного брата. Куда он идет?» Добавляй на план или в список мест за пределами раёна новые локации, когда о них пойдет речь в игре.

Еще один инструмент — это список контактов: попроси каждого игрока вести список контактов на его телефоне и обязательно держи под рукой копии их списков. Список контактов — оружие обоюдоострое: он создает сюжетную деталь, с которой может быстро и просто взаимодействовать персонаж игрока, но, конечно, эти люди тоже могут быстро его найти. Звонки по телефону — это отличный вариант использования ходов спросить у людей, план Б, перевести стрелки и залечь на дно, но это еще и способ ввести в игру людей из списка кредиторов в самый неподходящий момент. К этой технике можно добавить забавную подробность, спроси у них, какие рингтоны установлены на их мобильных и есть ли разные рингтоны для разных контактов. Если ты сможешь держать эти рингтоны под рукой и включать, когда будет нужно, это будет отличным способом показать ту самую беду в будущем, которая вот-вот обрушится на их головы.

Жизнь персонажей не будет скучной, если ты подкидываешь им шансы и проблемы, так что делай и то и другое. А еще лучше, подкинь им шансы, которые создадут проблемы и проблемы, которые можно использовать как шансы. Создание персонажей игроков и МЦ должно было породить целую кучу потенциальных треугольников: используй их. Найди ситуации, в которых искренние замыслы персонажей МЦ станут угрозой для благополучия персонажей игроков. Совсем несложно обрушить гнев властей на раён или поста-

вить персонажа МЦ под прицел крупной банды по соседству. Способы, с помощью которых персонажи разных игроков сводят концы с концами, перекрывают друг друга, так что действия, которые предпримет персонаж для защиты своего благополучия, вполне могут поставить под угрозу благополучие кого-то другого. По умолчанию игра предполагает, что кто-то неизбежно будет на мели и будет искать способ снова свести концы с концами, так что в основном беседа за столом будет касаться того, как восстановить чье-то благополучие. Если это происходит недостаточно часто, загляни в списки кредиторов персонажей игроков и посмотри, нет ли там кого-то, кто может потребовать расплаты так, чтобы это создало конфликт между персонажами игроков:

- Громила и киллер ставят на карту свою репутацию и клянутся, что сделают дело, но выполнение этого обещания может вызвать прямой конфликт со смотрящим и падшим.
- Призраку, посреднику, хакеру и бунтарю нужна в их деле определенная степень секретности, так что последнее, что им нужно, это чтобы недавний клиент начал трепаться. Если персонаж МЦ начинает болтать, с ним придется так или иначе разобраться.
- Барыга, торговец, сутенер, кидала и ростовщик занимаются делами, в которых нужны клиенты, покупающие их товар. Неудовлетворенный клиент может попросить друзей выразить им свое недовольство, особенно если у него в друзьях смотрящий или громила.

Как и в «Постапокалипсисе», здесь все вытекает из ходов, так что не давай действию тормозить: полюби звук кубиков, катящихся по столу и постарайся, чтобы игроки кидали их, когда надо. Есть два очень широких хода, к которым можно обратиться, когда игроки захотят сделать что-то необычное. Это замечать следы и играть жестко. Я не говорю о том, чтобы заставлять игроков кидать кубики для любых действий, но любой план, который они пытаются замутить, требует как минимум одного из этих ходов, особенно если в нем явно есть то, что может пойти не так.

Обычно будет вполне понятно, какой ход использовать (прикопать в лесу тело означает замести следы), но не бойсь спросить: «А как ты планируешь это сделать?»

Вопросы экономят очень много сил, когда ты реагируешь на действия персонажей игроков: некоторые вопросы уже предполагаются в результатах и последствиях каждого хода (в основном связанные с тем, кого они разозлили и чем), но это еще и хороший способ убедиться, что ты и игроки правильно друг друга понимаете. Если они облажались, спроси: «Что случилось?», а если все прошло гладко, спроси: «И что вы в результате получили?» Сюжет можно воспринимать как нечто, ведущее вас от хода к ходу. Сюжет — это результат хода, но он же позволяет подготовить следующий ход. Происходящее в сюжете важно, но ты должен позволить ходам выбрать направление его развития за тебя и не поддаваться искушению вести сюжет в направлении, в котором, как тебе кажется, он должен развиваться. Говори, твори, предлагай, беседуй, но не забывай использовать доступный тебе экстеллект¹ (книгу правил «Постапокалипсис», книгу правил «На раёне», других игроков, то, что ты подготовил), а также свой собственный интеллект и творческий потенциал.

¹ Термин, введенный в 1997 году Йэном Стюартом и Джеком Коэном в книге «Плоды воображения: эволюция любопытствующего разума». Они определяют его как культурный капитал, доступный нам в виде внешних факторов (легенд, колыбельных, книг, видеозаписей и т.д.) и противопоставляют интеллекту т.е. знаниям и мыслительным процессам мозга.

ПРИНЦИПЫ

Ты можешь играть «На раёне» используя знакомые принципы «Постапокалипсиса», просто придется добавить современного городского гранжа.

Изрыгай британнику

Это фразу придумал Грегор Вуга, спасибо ему, и я бы хотел добавить, что, хотя действие игры **«На раёне»** не обязательно происходит в Британии, сам я живу именно там и именно об этом я ее писал — о ситуации, с которой был знаком всю жизнь. Во всем тексте игры я специально старался избегать упоминания определенных мест, валют или людей, но, конечно же, мои культурные особенности никуда не делись и некоторые из предположений игры основаны на них. Ты можешь ввести в игру любую национальную особенность и создать игру со своим весьма специфическим стилем, если постараться показать игрокам основные отличия: в каждом крупном городе мира есть уникальные, как отпечатки пальцев, проблемы, так что где бы ни находился ваш раён, ты должен напитать чувства игроков опытом жизни в этом раёне. Подбери музыку, купи аутентичной еды и напитков, подготовь фотографии мест, людей и вещей, которые определяют это место и его культуру, а потом изрыгай все это за столом (только, пожалуйста, не в буквальном смысле, когда речь идет о еде и напитках).

Обращайся к персонажам, а не к игрокам

Держись в рамках повествования: когда тебе надо что-то сказать, передавай информацию игрокам, через то, что они могут видеть и слышать или просто знают. Персонажи большую часть жизни прожили на раёне, так что они уже знают, что здесь к чему: нет необходимости описывать все так,

будто они только приехали. Просто скажи, что тут и как. «Скользкий, осторожно. Там через дорогу переходит Турок с парой своих парней. Направляется к тебе, наверное, хочет перетереть за Холодка, которого ты приволок на раён. Не надо было тебе сегодня из дому вылезать. Но уже поздно, за тобой пришли».

Как и с игрой «**Never to Die**», прародительницей «**На раёне**», ты управляешь всем окружением, в котором живут персонажи игроков: твои персонажи — это не только их братаны, родственники и соперники, но и бары, магазины, дома, улицы и даже машины на них. Когда ты ведешь игру, ты становишься раёном, в том же смысле, как кто-то другой становится падшим, кидалой или голосом, так что отыгрывай его и говори его голосом: «С движением на улице полная жопа. Такое ощущение, что все машины на раёне, едут в направлении, противоположном твоему, будто знают, что ты задумал, и хотят съебаться как можно дальше».

Делай ход, но не подавай виду; делай ход, но никогда не называй его

Рассказывай историю с помощью ходов, которые делаешь, а не механики, которая требует их делать: ходы — это просто посредники, которые позволяют легко переходить от одной ситуации к другой. Ходы совершаются по определенным причинам и то, что они делают должно рассказываться в виде повествования, а не в форме успехов/неудач: описывая происходящее, ходы оставляй за занавесом. Когда ты увеличиваешь палево, ты делаешь это потому, что того требует сюжет, а не потому что так легли кубики: в любой момент у тебя есть варианты и кубики решают, по какому пути пойдет сюжет, но не являются причиной того, что он пошел именно так. Если Холодок решил не дать тебе отсроч-

ки с теми деньгами, что ты ему задолжал, так это потому что у него проблемы с другими должниками и ему не до твоих отмазок, а совсем не потому что у тебя выпало 4: кубики определяют описание, пусть даже задним числом.

Смотри в прицел

Жизни персонажей игроков принадлежат им. А все остальное? А вот это уже твоё. Возьми всех этих персонажей МЦ и план раёна и найди способ их спалить: торчки, шлюхи и должники — это самое лучшее начало, но у всех на раёне есть свои цели и далеко не все их достигнут. Хорошо бы начать первую встречу с того, чтобы взять что-то, что игроки нанесли на карту и разнести: закрыть, сжечь, взорвать и посыпать землю, на которой оно стояло, солью. А ещё лучшим началом будет если персонаж МЦ пойдет против них: пусть собственная сестра сдаст его полиции, пусть лучший друг попытается застрелить, потому что персонаж игрока перешел ему дорожку. Заставь игроков разгребать подобное дерьмо и покажи им, что, если они дадут тебе свои вещи поиграть, ты прикрутишь к ним динамит, подожжешь фитиль и бросишь обратно.

Всем давай имена, делай всех людьми

Посмотри на план раёна, посмотри, кто в нем живет, посмотри, как они связаны с персонажами игроков, но подумай о том, чем они заняты, когда персонажей игроков рядом нет. Все на раёне чего-то хотят, пусть даже, чтобы их просто оставили в покое хотя бы на денек, вот и используй это, когда они понадобятся персонажам игроков для их дел. Нет ничего такого в том, чтобы сказать: «То есть ты просто заваливаешься к Мо посередине дня, когда он работает в супермаркете и просишь, чтобы он подержал у себя товар? М-да. Знаешь, он очень близок к тому, чтобы просто

плюнуть тебе в рожу и, похоже, жалеет обо всех тех услугах, которые тебе оказывал в прошлом. Он даже говорить с тобой не хочет». Если они настаивают, значит доставляют неприятности и, если все будет нормально, пусть сделают ход, ради которого пришли. Но не позволяй им думать, будто персонажи МЦ постоянно только и ждут, как бы им услужить.

Задавай провокационные вопросы и используй ответы

Ты делал это с самого начала игры, так не останавливайся: долги, с которыми начинают игру персонажи игроков, создают целую историю между ними, которая затем развивается при планировании раёна. Это чьи дома? Кто там живет? И давно они тут поселились? А что поблизости? А чего поблизости нет? Постоянно задавай персонажам игроков вопросы о том, как проходит их день и о том, что за ним стоит:

- «Кто стоит перед тобой в очереди в кассу? О чем ты хотел его спросить?»
- «Помнишь, как впервые поцеловала Щена? Он тогда как раз поссорился с другом. Кто был виноват?»
- «Обычно ты пьешь в „Трех Львах“, но сегодня тебя занесло в „Русалку“. Даже бармен — Хуч — похоже удивлен твоим появлением и спрашивает: „Тебя каким ветром к нам?“ И удивленно хмурит брови».

Отвечай то подставами, то редкими наградами

Дай персонажам игроков то, ради чего они трудились: это не значит, что ты всегда должен их награждать, но их усилия должны всегда окупаться, в том числе тогда, когда они облажаются и обрушат на собственную голову сраную тонну неприятностей. Когда они как следует все изгадят, запомни это, а потом подбрось обратно в самый неподходящий момент: следи за их списками кредиторов, за тем, кому

они задолжали и почему, а потом пали им прямо в рожу из двух стволов. Даже если они получают то, что хотели, это реальный мир, так что за этим всегда что-то стоит и надолго его не хватит. Пусть время от времени все работает в их пользу, но чаще всего они будут как лягушка, пытающаяся не утонуть в кувшине сметаны: может быть со временем они и взобьют из нее масло, но только если не устанут дрыгаться.

Будь фанатом персонажей игроков

Если игроки очень старательно работали над тем, что делали их персонажи, уважай это и реагируй с энтузиазмом: не перекрывай им кислород, не ставь препоны и не отбирай то, что делает их крутыми. Павший это продажный коп, и он остается продажным копом пока не сдохнет или не спалится, даже если его собственные коллеги начнут связанное с ним расследование: хорошо, что он вот таким образом получает важную роль, но именно игрок решает, что это значит для персонажа. Избавится ли он от палева? А как? Может быть поделится с коллегами, которые ведут расследование? А может быть подставит кого-то вместо себя? Что бы он не предпринял, будь фанатом этой сюжетной линии и посвящай ей себя в той же мере, что и сам игрок: играй участвующих в ней персонажей МЦ и честно показывай их реакцию, но и не используй их просто для того, чтобы сказать «нет». Даже если игрок придумает самый тупой и нерабочий на свете план, пусть его персонаж доиграет его до конца и честно покажи результат: поддерживай их схемы и давай возможность их разыграть, не отметаив вклад игроков.

Думай и о том, что за кадром

Не знаешь, что делать дальше? Посмотри на план раёна

и список персонажей МЦ: чем они сейчас занимаются? Жизнь персонажей игроков на раёне это всего лишь крохотный срез разнообразных событий, которые каждое мгновение каждого дня происходят в их городе: помни, что ты играешь раёном так, будто он сам по себе персонаж, так что сделай его настоящим, заставь двигаться, сделай голодным и посмотри, что он проглотит и выплюнет. Переключай масштабы, создавай динамичную связь между тем, что происходит на улицах и в большом мире в целом.

Иногда отдавай право принимать решения другим

Когда ты должен решить, что будет дальше, не всегда принимай решение на основе того, что хочешь увидеть или того, что на твой взгляд должно произойти. Попробуй такие варианты:

- Что бы сделал персонаж МЦ? Пробежись по списку своих персонажей и спроси себя, как бы они отреагировали на эту ситуацию; когда найдешь интересный ответ, пусть именно это и случится.
- Что игроки хотят сделать дальше? Просто возьми и спроси, что, по их мнению, должно случиться в результате действий их персонажей: зачем они сделали то, что сделали? Чего они надеялись этим добиться? Какой реакции они ждали от персонажей МЦ?
- Каковы были ставки? Что, по твоим словам, должно было случиться в этой ситуации? Если ты установил для этого хода определенные ставки, честность требует, чтобы ты использовал эти ставки именно так, как обговаривалось.



ФРОНТ

Когда план района будет закончен, пора начинать искать фронты для игры. Фронт это угроза или группа угроз, объединенных общей темой. Именно фронты являются основной движущей силой сюжета игры. Персонажи игроков реагируют на них, защищаясь от угроз и пытаясь строить свою собственную жизнь, «сражаясь на два (а то и более) фронта».

В этом между «Постапокалипсисом» и «На раёне» есть большая разница, так что слушай внимательно: в отличие от «ПА», времена у нас не незаконные. Если в этой игре кто-то чего-то хочет, он не может просто пойти и взять это без того, чтобы привлечь к себе много ненужного внимания. Если на улицах раёна вспыхнет война, придет Главный Пахан и будет топтать весь этот муравейник, пока не восстановит порядок. Ты не завоевываешь для себя территорию и не поддерживаешь свет цивилизации в наступающей тьме. Ты просто пытаешься подбирать крошки, которые падают со стола больших пацанов и надеешься, что когда-нибудь среди них найдется бриллиант.

ОК. Раз с этим мы разобрались, давай создадим фронт; сделаем это быстро и просто:

- Выбери место на раёне, которое может стать хорошей целью.
- Выбери место за пределами раёна, которое служит чьей-то базой.
- Нарисуй между ними стрелку. Поздравляю, ты создал фронт! Молодец!

Но ты, наверное, хочешь обсудить это посерьезнее, так что вот как это делается:

Цели

Каждая локация, отмеченная на раёне, это потенциальная цель; подумай, что в ней есть и почему кого-то за пределами раёна это может заинтересовать. Игроки уже должны были дать тебе много вариантов, так что используй их. Например, у мест могут быть такие активы:

- Доход: место приносит деньги, как рынок или паб.
- Безопасность: оно хорошо защищено, как дом смотрящего или склад торговца.
- Земля: ее можно пустить в дело, как в случае детской площадки или земельных наделов.
- Прикрытие: оно служит ширмой для преступной деятельности, как букмекерская контора или скупка.
- Шанс: это новый рынок, созревший для использования, например, школа или молодежный клуб.

Не все обязательно должно быть активом, чтобы стать целью. Некоторые места, которые играют какую-то роль на раёне, могут быть восприняты как проблемы или даже угрозы тем, кто находится за его пределами. Полиция может направить офицеров под прикрытием в паб, который служит ширмой для торговли наркотиками; расисты могут попытаться закрыть общественный центр; и конечно соперничающие банды могут начать наезжать на территорию персонажей игроков, уничтожая их активы. Выбери место на плане района, которое персонажам игроков дороже всего и посмотри на него в прицел.

Базы

В каждой локации за пределами района, есть те, кто, по каким-то причинам, интересуется делами на районе;

почти все мотивации угроз ведут свое происхождение от нескольких факторов:

- Жадность: когда они видят то, что хотят, они просто должны его заполучить и отказов не принимают.
- Страх: они не могут терпеть то, что считают угрозой своему существованию.
- Зависть: успех других им как острый нож, потому что они всегда должны быть первыми.
- Ненависть: у них есть претензии к кому-то, и они всегда будут стараться опустить их на самое дно.
- Желание: они пойдут на крайние меры, чтобы завоевать сердца и умы тех, кем одержимы.
- Покорность: есть вещи, которые надо делать; отклоняться от закона или обычая недопустимо.
- Амбиции: они изменяют мир так, как хотят, и плевать, кто стоит на пути.

УГРОЗЫ

Итак, ты знаешь, где угроза и где цель, но кто является этой угрозой? Знание того, кто нацелился на **раён**, поможет тебе решить, чего они хотят и как будут этого добиваться:

Власти

Полиция, социальные службы, таможня и иммиграционная служба, ассоциации домовладельцев — власть многолика; ее основная мотивация — это покорность, но отдельные ее представители могут чувствовать ненависть или амбиции. В числе ходов, которые они могут делать:

- Отказать в пособии (благополучие оказывается под угрозой)
- Войти и обыскать собственность
- Вызвать жителей на собеседование
- Активно показывать себя на раёне
- Заключение под стражу кого-то уязвимого

Синдикат

Любой вид организованной преступности, будь то мафия, ярди, триады, гангстеры с Ист-Энда или братва из Восточной Европы; самая распространенная их мотивация — это жадность, но отдельные их представители могут чувствовать страх или зависть. В числе ходов, которые они могут делать:

- Сделать деловое предложение
- Уложить жителя раёна
- Угрожать причинением боли
- Работать на раёне
- Предоставить то, что нужно, за определенную цену

Кампания

Политическое или социальное движение с определенными долговременными и кратковременными целями, такими как добровольная народная дружина, движение против нелегальной иммиграции или местная политическая партия; их главная мотивация — это амбиции, но отдельные представители могут следовать желанию или выбрать покорность. В числе ходов, которые они могут делать:

- Снять или купить собственность на раёне
- Сообщить властям
- Показать, как они могут изменить что-то к лучшему
- Заставить жителей их поддержать
- Показать жителю последствия его действий

Бизнес

Компания или индустрия, которая видит в **раёне** потенциал, такая как агентство недвижимости, сеть супермаркетов, группа инвесторов или индустриальная корпорация; их самая частая мотивация — это зависть или амбиции. В числе ходов, которые они могут делать:

- Отнять клиентуру у местного предприятия
- Выгнать жителя с его собственности

- Поднять цены
- Снизить ценность собственности
- Начать строительство/снос

Клан

Большая семья, вовлеченная в войну с жителями раёна; их самая распространенная мотивация — это ненависть, но ее отдельные представители могут ощущать страх или желание. В числе ходов, которые они могут делать:

- Атаковать друзей своих недругов
- Распускать слухи и сплетни
- Вступить в тайные романтические отношения с врагом
- Привести жителя раёна в суд
- Публично раскрыть тайны

Фронт не всегда должен казаться угрозой: одинокий волк в овечьей шкуре может нанести больше вреда, чем целая стая, кусающая тебя за пятки. Так что, когда кто-то спрашивает смотрящего, нельзя ли перекантоваться у него в доме пару дней или предлагает торговцу кое-что подержать у себя на складе, может показаться что эта незначительная услуга вполне стоит цены, которую потом можно за нее попросить, но мы все знаем, что тут не все чисто. Тот парень, которого ты пустил домой? Да, оказывается копы хотят его допросить насчет его пропавшей подруги. А тот ящик у тебя на складе? Лучше, если его там не будет, когда русская мафия придет за украденными у них вещами. Угроза не обязательно должна отнимать то, что есть у персонажей игроков, она может это использовать, все глубже затаскивая их в болото услуг, долгов и непрочных союзов.

Несмотря на то, что база угрозы находится за пределами **раёна**, ее представители могут жить прямо в нем: они даже могут быть в числе персонажей МЦ, которых игроки называли друзьями и семьей. Жить **на раёне** не значит его любить, и некоторые его жители могут считать и им будет лучше,

если какие-то внешние силы добьются своего, будь то выслать дурную семью из дома или снести целую улицу, чтобы построить новый торговый центр. Посмотри внимательнее на всех этих персонажей МЦ и подумай об их мотивации: на чьей стороне они будут, когда им не поперет карта? Житель района, дом которого отмечен на карте, может обеспечить чужакам опору **на раёне** для дальнейшего распространения своего влияния.



КУШ

Что такое куш?

У «Весельчака» Сета Уотермана есть план (как обычно), но в этот раз все по-другому: он решил бомбануть инкассаторский фургон, полный налички. С грубой силой его выручит старший брат Грег, а еще пара приятелей, которым он кой-чего задолжал, помогут спереть бабки и свалить. Осталось только составить идеальный план: ошибок быть не должно.

Вот только дело в том, что ошибкой было уже планировать это ограбление, просто он об этом пока не знает...

Это сжатая версия игры **«На раёне»**, рассчитанная на то, чтобы 4 или 5 игроков как можно быстрее начали играть. Для этого в ней представлены готовые персонажи, столкнувшиеся с заранее заданной ситуацией.

Я сэкономил вам много сил, сделав простой и готовый к употреблению вариант игры. Однако, для этого мне пришлось немного ее подчистить, скрыв одни правила, изменив или проигнорировав другие и пропустив некоторые процессы, через которые обычно проходит группа игроков.

Когда я это писал, я старался разместить правила именно там, где они нужны. Например, в начальной сцене, где

они планируют ограбление, приведены правила, необходимые для того, чтобы все изучить и добыть нужные для дела инструменты. Однако, ни один план не выдерживает встречи с игроками, так что лучше иметь под рукой книгу «На раёне», на случай, если игра пойдет в неожиданном направлении.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В этом сюжете участвуют четыре персонажа игрока и десять персонажей МЦ, но, если развитие сюжета потребует дополнительных эпизодических персонажей, их будет несложно добавить.

В главных ролях

- **Весельчак (Сет Уотерман)**: организатор, это его план, и он собрал эту команду.
- **Монстр (Грег Уотерман)**: громила, старший брат Сета и в отношениях со сводной сестрой Пенни.
- **Сорока (Крис Коул)**: профессиональный, но мелкий вор, его интересуют только деньги.
- **Баранка (Пенни Винчестер)**: водитель для отхода, у нее долгие и сложные отношения с братьями Уотерман.

В ролях

- **Красотка Лорен (Лорен Винчестер)**: сводная сестра Пенни и временами подруга Грега.
- **Дядя (Хестон Малахайд)**: жучила с деньгами и связями; он отмывает нал и сбывает краденое.
- **Крестная (Клэр Уотерман)**: мать Грега и Сета, Грег все еще с ней живет, а Сет платит по счетам.
- **Кирпич (Брайан Эдвардс)**: приятель Грега, они вместе делали разные дела в качестве наемных громил.
- **Герцог (Макс Барретт)**: его банда патрулирует раён, где живут персонажи игроков, поддерживая порядок и получая свою долю.
- **Святоша (Тина Уоллес)**: патрульный коп, она знает на что стоит закрыть глаза.
- **Мелкий (Вес Барретт)**: племянник Макса, сорвиголово. Еще

не закончил школу, а уже привлекался за антисоциальное поведение.

- **Жестящик Митч (Митчел Винстон):** механик с авторазборки и торговец сомнительными тачками.

- **Пышка Энни (Энни Прентисс):** бывшая подруга какого-то знаменитого гангстера. Ее юность прошла, а знания и связи остались.

- **Тихоня (Дженет Дуглас):** тихая и незаметная, именно та, к кому надо обращаться, чтобы «поменять личность».

АКТ I: ПЛАН

У «Весельчака» Сета есть предложение для своего брата и пары знакомых, которым, как он думает, можно более-менее доверять: они вместе ограбят инкассаторский фургон, нагруженный недельной выручкой нескольких местных бизнесменов. Но для этого надо будет выбрать цель, изучить меры безопасности, узнать, когда забирают деньги, по какому пути едет фургон, кто его ведет, как они вооружены и т. д.

Персонажи могут получить нужную информацию двумя способами:

Спросить у людей: *в округе есть те, кто знаком с такими делами, вроде «Дяди» Хестона, «Герцога» или «Пышки» Энни, но за помощь они, вероятно, захотят чего-то взамен, да и ответ дадут далеко не сразу.*

Когда ты **спрашиваешь у людей** о том, что тебя интересует, будь четким.

При успехе ты получаешь ответ и выбираешь варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Ответ хуже, чем ты ожидал.
- Вместо прямого ответа, они подскажут имя того, кто может ответить.
- Тот, кого ты спрашиваешь хочет долю или услугу: запиши его

в кредиторы.

Заметать следы: *ты можешь просто выяснить все сам, но это означает, что придется шататься по улицам, стараясь внимательно наблюдать и не вызывать подозрений.*

Когда ты **заметаешь следы**, будь+ровным. При успехе ты получаешь ответ и выбираешь варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- На это уйдет несколько часов.
- Ты вызвал подозрения: отметь палево и опыт.
- Тебе понадобится помощь персонажа другого игрока: скажи ему, чтобы записал за тобой +1 долг.

Когда персонажи игроков получают ответ на вопрос, они должны добавить эту информацию в план: начните с большого чистого листа бумаги и рисуйте план ограбления по мере его подготовки.

- Начните с того небольшого предприятия, в котором фургон в первую очередь забирает выручку.
- По мере выяснения маршрута фургона добавляйте улицы, по которым он движется, отмечая на них прочие интересные места.
- Подумайте о других улицах, по которым не пролегает маршрут фургона: можно ли отправить его в более уязвимое место?
- Записывайте все, что сможете использовать в этой ситуации: все, что узнаете о водителе, предприятии, где забирают деньги, времени приезда за деньгами и т. д. Все это заносится в план.

Кроме плана ограбления, персонажам игроков надо добыть машину для отхода и какое-нибудь оружие: их можно добыть, **спросив у людей**, но придется за них **поторговаться**.

Спросить у людей: *как раньше, но теперь персонажи ищут инструменты и прочие нужные для ограбления ресурсы: оружие, машину, маскировку и все остальное, что посчитают нужным. За этим они могут отправиться подальше, скажем,*

спросить у «Жестящика» Митчела машину.

Когда ты **спрашиваешь у людей** вещи или услуги, будь+четким. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Ты получаешь не совсем такое качество, как ожидал и с этим связаны механические или другие проблемы.
- Тот, кого ты спрашивал, укажет, где это взять. У него самого этого нет.
- Чтобы получить это придется решить одну проблему.
- С тебя причитається человеку, который тебе помог; запиши его в кредиторы.

Распространенный недостаток машин и оружия — их палевность: каждый предмет с меткой палевный, который у тебя есть, добавляет +1 к твоему палеву, но избавиться от такого палева можно только избавившись от предмета, и ты не получаешь за него опыт.

Поторговаться: *когда ты заключаешь сделку или соглашение с кем-то, ты хочешь добиться наилучших для себя условий, как и он. Большинство персонажей МЦ захотят деньги вперед, а денег у персонажей игроков, вероятно и нет: обеспеченность такого уровня называется в этой игре баблом, и персонажи начинают с 0 бабла. Потому-то они и собираются устроить это ограбление. Когда персонаж МЦ требует денег за то, что от него хотят, персонажи игроков могут в отчет поторговаться насчет того, сколько заплатить и когда заплатить.*

Когда ты **торгуешься**, будь+тертым. На 10+ персонаж МЦ согласен на твою сделку, персонаж игрока либо тоже соглашается, либо получает +1 палево. На 7—9 если он соглашается, запиши персонажа МЦ в кредиторы, а персонаж игрока записывает за тобой +1 долг.

Оружие можно поделить на две категории: есть дубинки

и клинки, которые дают *резню* и огнестрельное оружие, которое дает *пальбу*. Эти характеристики у них могут быть от +1 до +3. Чем больше бонус, тем больше они наносят урона, но тем сложнее их добыть и скрыть. У машин разных меток может быть много. Как хороших, так и плохих: Хорошим примером служит стартовый мотоцикл Пенни. Он *+быстрый* (способен обогнать большинство других машин), но *+крошечный* и *+хрупкий* (нет места для пассажиров и багажа и очень уязвим). Также есть метки *очень быстрая*, *медленная*, *очень медленная*, *верткая*, *неуклюжая*, *просторная* и *прочная*. Если хороших меток у машины больше плохих, она обойдется в 3 и больше бабла. Если плохих меток меньше, то скорее всего дешевле. Можно еще взять машину на время у кого-то вроде «Жестянщика» Митча, но за это его явно придется записать в кредиторы.

Первый акт игры, планирование ограбления, позволяет игрокам свободно создавать предстоящую ситуацию: никакие детали не заданы заранее, так что каждый раз, когда они задают вопрос или предлагают стратегию, именно они должны сделать ход, который показывает то, как они готовятся. Выдели им на планирование около часа. Потом заканчивай и переходи к следующему разделу.

Ты, как МЦ, тоже должен обдумать план, но с другой точки зрения: чего в нем не хватает и что может сорваться. На все вопросы, которые они не задали, ты можешь ответить так, как захочешь. Например, они проверили, не совпадает ли маршрут полицейских патрулей с маршрутом инкассаторов? Выяснили, какие в день ограбления проводятся в округе мероприятия? Подготовились к такой погоде? Запиши несколько сюрпризов, которые можно им подкинуть в следующем акте, но будь честен: не надо просто вот так рушить их план, особенно те части, которые они подготовили. Если они смогли протащить в фургон своего

человека, он придет вовремя, а не позвонит, что заболел. С другой стороны, если организацию своего человека в фургоне они поручили кому-то другому, может они получат того, кого не ждали и кому не стоит доверять...

АНТРАКТ

Теперь у персонажей игроков есть план и куча проблем в придачу.

• Палево

Если они привлекли к себе слишком много внимания, посвятив в дело слишком многих или подозрительно себя поведя недалеко от цели, они накопили палево. Если оно вырастет до 5+, они спалются и игра для них будет окончена потому что копы возьмут их за жопу или какая-нибудь другая банда решит рассчитаться.

• Кредиторы

Они либо наобещали кучу услуг, либо влезли в долги, с которыми не смогут расплатиться, если не провернут ограбление. Каждый персонаж МЦ в списке кредиторов это как маленькая бомба с часовым механизмом, которая вот-вот разорвет их жизнь в клочья.

Прежде чем они займутся самим ограблением, они, вероятно, захотят слегка подчистить за собой: когда начнется движуха будет не до того и все это дерьмо будет копиться и копиться пока не погребет их под собой.

Ты, как МЦ, должен настоятельно порекомендовать любому игроку с палевом 2 и больше и с 2 и более персонажей МЦ, которые помечены в списке кредиторов заняться улаживанием дел перед тем, как продолжать.

Залечь на дно: у персонажей игроков есть друзья и семья, которыми полиция и соперничающие банды интересуются меньше, чем ими. К ним и стоит обратиться за помощью, когда требуется алиби. Эти персонажи МЦ могут отвлечь, подтвердить твое прикрытие или просто позволить поси-



деть в задней комнате пока те, кто тебя ищет не уйдут.

Когда ты **залег на дно**, будь+цивильным. При успехе уменьши палево на 1. На 10+ можешь уменьшить палево еще на 1, но ты будешь кому-то за это должен; отметь его в списке кредиторов. На 7—9 ты уменьшаешь палево только на 1, и ты будешь кому-то за это должен; отметь его в списке кредиторов.

Чтобы расплатиться с теми, кто отмечен в списке кредиторов отдельного общего хода нет. Все зависит от того, кто они и чего хотят. Так или иначе, если персонаж игрока сам их найдет и попытается это выяснить, это будет для него большим плюсом. Вероятнее всего персонажи МЦ захотят бабла или услуги, но поскольку бабла у персонажей игроков пока нет, им придется пообещать долю с ограбления, чтобы расплатиться таким образом. Убедить персонажей МЦ подождать денег означает, что с ними придется **торговаться**. Им не потребуется больше 1 бабла, но деньги им нужны как можно скорее, так что персонажи игроков попадут на счетчик и будут вынуждены действовать прямо сейчас, а не продолжать подготовку.

Персонажи МЦ могут принять в качестве платы услугу, которую может оказать только персонаж одного из игроков. Игрокам стоит изучить свои уникальные ходы и предложить персонажам МЦ соответствующие услуги. Отношения между всеми персонажами могут стать предметом торга: твоя задача, как МЦ, сделать так, чтобы **раён** казался живым, так что подумай, чего персонажи МЦ могут хотеть друг от друга и как персонажи игроков могут стать посредниками. Конечно, услуги такого рода требуют времени и почти наверняка затянут персонажей игроков еще глубже в запутанную паутину союзов и интриг, пронизывающих **раён**.

АКТ II: ОГРАБЛЕНИЕ

Все действия этого акта происходят в день самого ограбления, так что игрокам лучше убедиться, что они к нему готовы. К этому времени у них уже должна быть хорошая карты маршрута инкассаторского фургона и кое-какие важные данные о стандартных процедурах и окружении. Два основных препятствия на их пути — это необходимость что-то делать с охраной и скрыться с награбленным. А значит, пора вводить новые ходы.

Играть жестко: *кое-что просто нельзя сделать скрытно, потому что ну никак незаметно ты не собьешь с дороги фургон и не вырвешь чемодан у кого-то из рук. Когда персонажи игроков решают применить прямое физическое воздействие, чтобы убрать препятствие на пути к цели, пора использовать этот ход.*

Когда ты **играешь жестко**, будь+дерзким. При успехе ты делаешь то, что хотел и выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Это не проходит незамеченным: тебя видели свидетели или камеры, или ты оставил какие-то другие улики. Так или иначе, отметь палево и опыт.
- Твои действия затронули кого-то, у кого есть в этом свои ставки. Теперь это личное: отметь своего нового врага в списке кредиторов.
- Это было более болезненно, чем ты полагал: получи -1 к следующему броску, пока ты приходишь в себя или зализываешь раны.

Достать железо: *если проблема в том, что кто-то просто не желает уходить с дороги, значит, возможно, его пора уложить, но надо иметь при себе соответствующие причины.*

Когда ты **достаешь железо**: устрой+резню. На 10+ твой

противник лег. На 7—9 выбери 1.

- Он достаточно напуган, чтобы уйти с дороги, но все еще активен.
- Он успел тебя зацепить: он лег, но ты получаешь -1 на протяжении этой ситуации.

Открыть огонь: *если ты решил всерьез применять насилие, тебе потребуется огневая мощь, особенно, если известно, что охрана фургона вооружена.*

Когда ты **открываешь огонь**, устрой+пальбу. На 10+ твой противник лег, а ты получаешь +1 палева. На 7—9 твой противник сдох и выбери 1.

- Власти очень серьезно относятся к стрельбе, так что они у тебя на хвосте: получи +1 палева.
- Ты либо теряешь свое оружие в неразберихе, либо решаешь, что от него разумно будет избавиться: у тебя больше нет оружия, которое ты использовал.
- Все так плохо, что тебе не стоит тут находиться: уйди, не получив того, за чем пришел.

Персонажи МЦ не будут просто так стоять и смотреть, как персонажи игроков совершают ограбление, они так или иначеотреагируют:

- Любые прохожие — это свидетели: если они не вызовут полицию прямо сейчас, потом они дадут показания обо всем, что видели и слышали. Что вы собираетесь по этому поводу делать?
- Охрана не сдастся без боя: если они активны и вооружены, они будут преследовать персонажей игроков всеми возможными средствами, включая классическую попытку таранить машину, на которой те уходят от погони. Если это не получится, кто-то их охраны может быть достаточно борзым, чтобы играть жестко, вынуждая персонажей игроков решать, готовы ли они **открыть огонь** ради бабла за которым пришли.
- Как быстро на место преступления прибудет полиция? Если игроки забыли задать подобные вопросы в ходе планирования, патруль может появиться прямо сейчас. Вполне возможно, что это будет сама «Святоша» Тина Уоллес. У них есть план, что с этим

делать?

Ну и кроме того ты можешь подготовить и подкинуть что угодно: детский сад на прогулке, сильная буря в разгар ограбления или просто местный герой, решивший, что сейчас самое время покрыть себя славой. Даже когда они разберутся со всеми этим, надо еще уйти и они не могут постоянно **играть жестко**, а то копы будут у них на хвосте. В какой-то момент им надо будет **замести следы**, иначе полиция будет ждать их прямо возле дома.

Заметать следы: *когда ты пытаешься избежать преследования, убрать улики или используешь незаметную тактику (вроде своего человека там, где надо), используй этот ход, чтобы все прошло гладко.*

Когда ты **заметаешь следы**, будь+ровным. При успехе ты получаешь то, что хотел и выбираешь варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Тебе приходится лезть из кожи вон ради этого и потратить много времени.
- Ты избегаешь внимания сейчас, но оставляешь улики, которые могут привести к тебе.
- Тебе понадобится помощь персонажа другого игрока: скажи ему, чтобы записал за тобой +1 долг.

Когда все это происходит, персонажи игроков привлекают очень много внимания: палево может очень быстро накопиться, особенно если один из них делает рискованные ходы. Посреди ограбления **залечь на дно** не получится, но к счастью, есть другой вариант: подставить друга.

Перевести стрелки: *когда ты переводишь стрелки, ты можешь попытаться подставить кого-то другого, хочет он того или нет. Пусть его винят за твои злодеяния и когда придется отвечать, пусть он и отвечает.*

Когда ты **переводишь стрелки**, будь+дерзким. При успехе, передай палево, которое должен был получить на персонажа другого игрока: он отмечает палево и опыт вместо тебя. На 7—9 он также записывает за тобой +1 долг.

АКТ III: ДЕЛЕЖ

Совершить ограбление — это еще полбеды. Теперь персонажам игроков придется заняться последствиями.

В фургоне, который они ограбят будет около 15 бабла. Больше, если они выбрали особенно рискованный метод или меньше, если они перестраховались или были вынуждены покинуть место преступления раньше времени.

Конечно, 15 на четверых поровну не делится. Но они все равно кому-то должны: к тому же, кому-то из банды может полагаться больше за то, что они больше работали, больше рисковали, без них бы ничего не вышло и т. д. Отлично: пусть поспорят между собой.

И где они будут считать все это бабло? Они держатся вместе или разбегутся? Деньги повезет кто-то один или они поделят чемоданы на всех? Помните, что денег в чемоданах будет не поровну (в каждом минимум 2, максимум 5), так что одному может достаться 2 бабла, а другому 4 или 5. Спорить об этом — не лучшее занятие, когда уносишь ноги от копов, так что, если все это не было заранее обговорено (а если и было — планы могут меняться) это отличный момент, чтобы **поторговаться** друг с другом, помня о том, что на 10+ любой персонаж игрока, который не хочет соглашаться с предложенной сделкой, должен отметить палево и опыт.

В это время очень большое значение приобретают услуги: если кто-то из персонажей игроков записал +3 долга за другим, он может как минимум заставить того согласиться на его схему. Однако, цель может **поторговаться** насчет деталей. Так что на «Отдай мне чемодан и приходи вечером в гараж» можно ответить «Давай отвезем их в гараж вместе» или «Хорошо, встретимся в гараже, но чемодан я оставляю себе».

ЛОЖКА ДЕГТЯ

При планировании ограбления персонажи игроков, вероятно, не подумали об одном: *а чьи деньги они крадут?* Самая большая слабость Сета — это его самомнение, и он не любит задумываться о том, как мало значит его имя за пределами его небольшой территории: беда в том, что дело он провернул не на своей, а на чужой территории.

Все эти торговцы, которых только что грабанули при свете дня, платили за защиту «Страшиле» Мэтту Чизхольму. И платили они как раз за то, чтобы такого с ними не случилось. Они в бешенстве из-за того, что их не защитили, а он — потому что его достаток зависит от их доходов. Теперь он со своей бандой придет за шпаной, которая за этим стоит:

«Страшила» Мэтт Чизхольм: когда он тебя **вынюхивает**, учти+палево: на 7—9 он знает что-то одно, что ты скрываешь; на 10+ он знает две таких вещи. При провале, кто-то скажет тебе, что он наводил о тебе справки.

«Зачочка» Эбела Фолл: ручная психопатка Страшилы. Когда ты **противостоишь ее боссу**, она найдет того, кто тебе важнее всего, и он/она **ляжет**. Вероятнее всего это будет либо Лорен — сестра Пенни, либо Клэр — мать братьев Уотерман.

«Кирпич» Брайан Эдвардс: Страшила нанял себе в помощь коллегу «Монстра» Грега Уотермана. Когда ты **пытаешься сбежать**, он будет неустанно тебя преследовать: он не отстанет, пока не поймает или ты не сделаешь так, чтобы он **лег** или **сдох**.

Сложнее всего будет сохранить деньги: Страшила не успокоится, пока не вернет все деньги, включая долги, по которым персонажи игроков с их помощью расплатились. Пока они не вернут деньги, он превратит их жизнь в ад. В основном присылая Заточку, чтобы поизмываться над близкими им людьми и используя Кирпича, чтобы не дать им сбежать.

Конечно, сначала ему надо их найти, но они достаточно наследили в первом акте, когда искали через разных людей информацию и инструменты. При его то талантах вынюхивать секреты, это все равно что нарисовать след от фургона до их дверей.

Пока на них охотятся Страшила и его банда, им не следует забывать и о полиции, так что стоит **залечь на дно**, чтобы сбросить часть палева, полученного в ходе самого ограбления. В случае провала, полиция скоро окажется на их улицах с вопросами. Однако, в этом случае «Святоша» Тина Уоллес может им помочь. Но на все, конечно, есть своя цена. Как бы то ни было, чем дольше они прячутся, тем больше у Страшилы будет времени, чтобы добраться до них и до их близких.

И чем все это закончится? Скажем, если они не хотят просто вернуть деньги Страшиле и потом сдохнуть, они могут попробовать убить двух зайцев: можно подставить Страшилу, обвинив его в ограблении и тогда ни копы, ни банда не будет на них охотиться. Им может помочь Кирпич, Святоша и торговцы, которые не прочь избавиться от Стра-

шили раз и навсегда. Но не ждите, что Страшила так просто сдастся: если он хотя бы заподозрит, что у них на уме, он отправит Заточку прямо за ними с единственным намерением: чтобы они **сдохли**. И вообще им очень повезет, если они смогут выкрутиться без того, чтобы хотя бы один из них спалился и попался копам или банде.

ЗАПОЛНЕНИЕ ПРОБЕЛОВ

Во время игры могут случиться разные непредвиденные повороты, так что стоит иметь под рукой полные правила игры. Однако, вот несколько советов на тему того, что ты, как МЦ, можешь сделать.

Сделай ход

Ходы в каждом акте описывают большую часть того, что может случиться в игре, но, если игрок говорит, что хочет сделать что-то выходящее за их рамки, вот как можно поступить:

1. **Скажи да:** подумай, может просто пусть просто будет так, как он хочет? Ты можешь ввести какие-то осложнения, но не всегда стоит бросать кубики, многие действия можно разрешить путем беседы.

2. **Используй кубики:** если решишь прибегнуть к кубикам, сначала честно реши, какую использовать характеристику. Если кто-то захочет в будущем сделать нечто подобное, он будет делать ход с той же характеристикой.

3. **Скажи, что произойдет:** На 6- это провал и ты должен сделать против него жесткий ход; на 7—9 это успех, но с высокой ценой или успех частичный; на 10+ успех достигается незначительной ценой.

Жесткие ходы

Когда игрок проваливает ход, МЦ делает жесткий ход. Имеется в виду, что последствия провала — это не просто «ничего не произошло». Повествование требует, чтобы провал тоже развивал сюжет, а значит при провале ситуация должна меняться не в меньшей степени, чем при успехе.

Вот список жестких ходов, из которых ты можешь выбрать; когда игрок проваливает ход, начни сверху списка и двигайся по нему, пока не найдешь ход, который подходит к ситуации и использовался не слишком часто.

Доставить неприятности: игрок, который провалил бросок, должен учесть+палево. При успехе те, с кем он имеет дело, поворачиваются к нему спиной и больше не желают иметь с ним дел. На 12+ персонаж игрока получает +1 палево; на 7—9 он может отметить того, с кем имеет дело в списке кредиторов, и он не поворачивается к нему спиной. При провале, они остаются дружелюбны и общительны.

Добавить палева: дай ему +1 палево. Это хороший ход, который можно использовать, если последствия промаха не ясны: когда персонаж игрока что-то облажал, он привлекает внимание властей или теряет доверие других преступников. И то и другое отображает палевом. Если характеристика палева у персонажа игрока когда-либо достигает 5+, значит на него есть достаточно материалов, чтобы надолго отправить его за решетку, либо у серьезной банды появляются причины раз и навсегда убрать его с дороги.

Кредиторы: выведи на сцену персонажа МЦ из его списка кредиторов и пусть он потребует немедленной расплаты: персонаж игрока должен либо найти способ расплатиться, либо убедить персонажа МЦ, что сейчас не лучшее время. Как бы то ни было, это еще больше усложняет ситуацию и повышает напряжение.

Уложить его: это серьезная реакция и ее стоит использовать только если персонаж пытается **достать железо** или **открыть огонь** и проваливает ход; когда персонаж лег, он больше не может делать ходов в этой сцене и получает -1 ко всем броскам, пока не отдохнет и не вылечится. Если персонаж игрока лег еще до того, как ты применил этот ход, значит теперь он сдох: конец, игра окончена, наши соболезнование семье.



ЖИЗНЬ В ПРУДУ

СОЗДАНИЕ И РАЗРАБОТКА ИГРЫ «НА РАЁНЕ»

Игра, получившая название «На раёне» в начале была совсем другой и прошла через несколько версий, прежде чем стать хаком «Постапокалипсиса», который меня удовлетворял. Ее корни вероятно можно проследить (в смысле я точно этого не помню, но думаю, что так и было) до процесса разработки в районе 2010 года, когда я написал игру Never to Die для конкурса Game Chef. Это была простая и быстрая игра о типичных молодых людях в большом городе, которые устроили ночную гулянку, не зная, что это последняя ночь вместе в их жизни. Мне очень понравилось повседневное городское окружение игры, и я захотел изучить его подробнее, выведя за рамки одной драматичной ночи в городе, на которой сосредоточена N2D и увеличив масштаб, чтобы иметь возможность охватить все приключения группы ребят, которые решили рискнуть по-крупному и не сесть за это.

В тот момент на мои размышления влияло много: в том числе район, в котором я жил, который был знаменит своей дурной репутацией и количеством наркоманов и прочих преступлений выше среднего по стране. Кроме того, мы с друзьями из Milton Keynes Role Playing Group обсуждали

тенденцию того, что игры, которые были в остальном построены в обычном мире, обязательно включали в себя что-нибудь безумное, чтобы привлечь игроков, а также то, насколько нас достали «акулы с лазерами». Почему игра в реалистичном мире не может быть столь же захватывающей, как фантастическая игра?

Памятуя об этом и будучи вдохновленным N2D, я начал играть с идеями того, как может выглядеть полноценная игра о жизни в городе: какие там будут персонажи? Чем они будут заниматься? Что будут делать игроки? О чем вообще будет эта игра? Казалось очевидным, что криминальная драма с элементами мыльной оперы обеспечит наиболее интересные ситуации в игре, но я не хотел сосредотачиваться на одном преступлении или даже серии преступлений, совершенных одной бандой: я хотел сделать игру о людях, совершающих преступления, а не о самих преступлениях. Меня больше интересовала игра об общей картине, изучающая жизнь в целом, чем просто создающая сценарии, основанные на сложном моральном выборе: я хотел сериал, а не фильм.

Я начал делать наброски механики в блокноте A4, записывая идеи правил, которые будут мотивировать и поддерживать стиль игры, к которому я стремился: первое что мне стало ясно это то, что игра должна поощрять риск для получения награды, но это обычно сокращает «срок годности» персонажей. Очень легко сидеть и не волноваться о том, каковы будут последствия действий игрока для персонажа. И хотя в стиле игры «жги, один раз живем» нет ничего плохого, для длительной игры, игроки должны хотеть сохранить персонажей как можно дольше, в то же время желая им добиться успеха в их начинаниях.

Первым моим решением было сделать так, чтобы игро-

вая встреча отображала длительный период в жизни персонажей, скажем, от полугода до года. Эту идею я взял из традиционных настольных, в которые тогда играл. Во многих из них, например, в «Агриколе», один раунд игры представляет собой сезон или целый год «реального времени» и все действия игроков в этом раунде отображают работу, совершенную их «персонажами». Взяв за образец эту модель, я начал искать ресурсы, с которыми нужно будет играть игрокам, цели, которых они будут пытаться достигнуть и методы превращения первого во второе. Эта прототиповая проходила под рабочим названием Жизнь в пруду (отражая будущий слоган игры «На раёне» — «большая рыба в маленьком пруду») и использовала набор «дел», каждое из которых было модулем правил, позволявших тебе попробовать добиться прогресса в достижении цели, либо напрямую, либо преобразуя ресурсы, полученные от других, более простых дел. Например, одним из дел было «Ограбление банка», которое давал много бабла, но в то же время значительное количество палева и большой риск ранения. Примером более простого может быть «Сбыт краденого», которое давало меньше бабла, но и меньше палева и не несло в себе риска ранения. Другим ключевым ресурсом была «репутация» и были дела, позволявшие тратить бабло и репутацию для развития персонажа или открытия новых дел с большим риском и наградами.

Естественно, эта система была довольно тяжелой, но не перегруженной, потому что используемые характеристики были весьма простыми, а дела использовали стандартный шаблон для оценки риска и награды. Некоторые давали фиксированную, но небольшую награду, другие позволяли рискнуть, чтобы получить награду побольше, а третьи предлагали просто потратить 2х ресурса и получить x результата и т. д. Более сложной оказалась проблема того, что все сводилось к стратегическим решениям:

в любой момент игры всегда был логичный и оптимальный выбор, так что мешало игрокам сделать именно его? Если они могли в свой ход выбрать любое дело, без всякой связи с развивавшимся сюжетом, вся игра превращалась в салонную игру, вроде того, чтобы лаять каждый раз, когда двигаешь по доске собачку в Монополии.

На этом этапе я задумался о том, чтобы сделать как какой-то существующей системы, вместо того, чтобы создавать с нуля свою собственную. Мои записи годились для традиционной настольной игры, а я хотел ролевую игру или игру-историю. В то время появилось много хаков «Постапокалипсиса», разной степени готовности, так что я естественно задумал свой собственный. Как только я о нем подумал, я понял, что он по многим параметрам подходит к тому, чего я хотел от игры:

- Простые характеристики и развитие.
- Очень четко обозначенные «дела» т.е. ходы.
- Сильные типаж персонажей с уникальными специализациями.
- Крепкая связь механики и сюжета, не в ущерб друг другу.

«Постапокалипсис» отлично подходит для того, чтобы делать на его основе свою систему, благодаря четким, модульным компонентам, составляющим игру: триединство характеристик, ходов и буклетов, которые являются спинным хребтом игры. Создание хака о городской преступности в основном требовало решить какую форму эти модули примут в моей игре, а я уже четко понимал, чего я хотел от некоторых из них:

Обязательно должно быть что-то вроде характеристики «репутация», отображающей то, насколько тебя знают и уважают.

Нужен ход, чтобы делать что-то агрессивно и еще один, чтобы действовать незаметно и мягко.

Я точно хотел, чтобы в игре был лидер банды и нечистый на руку коп.

Взяв эти цели за основу процесса разработки, я начал с чистого листа моего блокнота и стал записывать названия характеристик, ходов и буклетов. Идеи, которые тогда возникли, по большей части остались в игре до самого конца, но многие названия поменялись, когда я проверял, как они выглядят и звучат. Смотрящий (в оригинале бастион) почти сразу получил это название в честь моей любимой компьютерной игры. В остальном это был вопрос сокращения. Например, ход План Б сначала назывался перейти к плану Б, был менее аккуратным и не требовал участия МЦ.

В начальном списке буклетов была идея, которую я выкинул довольно быстро, посчитав, что эскорт был слишком слаб в сравнении с другими и склонен быть скорее жертвой, чем тем, кто принимает решения. Но тут Чарльз Перес предложил сутенера, и я мысленно отвесил себе хорошего пинка за то, что не додумался до этого раньше. В процессе я параллельно создавал правила и буклеты с тем, чтобы потребности персонажей влияли на то, что должна делать игра, а правила влияли на форму буклетов. Этот взаимосвязанный, двухсторонний процесс разработки привел к последующему добавлению буклета ростовщика, создание которого привело к уточнению правил бабла, и наоборот.

Самым сложным было правильно сделать экономику района: я испытываю отвращение к подсчету мелочей, так что я не собирался вводить учет заработанных и потраченных денег и составлять таблицу товаров и цен. Какое-то время я думал о более абстрактной системе, в которой бабло было похоже на палево и росло или уменьшалось в зависимости от того, что ты делал: когда ты платил наличными, ты учитывал+бабло, чтобы определить качество того, что поку-

пал и связанные с ним условия. Также была мысль использовать бабло также, как используются нити в «Monsterhearts», чтобы бабло можно было тратить на бонусы к броску и к прочим вещам, но ни тот ни другой вариант серьезного развития не получили. И в том и в другом были свои плюсы, но был и недостаток — они делали бабло слишком ненадежным т.е. его трата не гарантировала, что в результате ты вообще что-то получишь, а меня это крайне доставало. Нынешний ход платить наличными после нескольких изменений стал окончательным ответом на эту ситуацию: если ты работал за свое бабло, то теперь оно всегда сработает для тебя пока оно у тебя есть.

Другим большим изменением хака, которое случилось на очень позднем этапе, стала связь между палевом и опытом: всего за пару месяцев до выхода игры, ты выбирал развитие, когда опыт плюс палево достигали 5+, после чего опыт (но не палево) сбрасывался до нуля. Вместо того, чтобы отмечать опыт, когда ты получал палево, ты отмечал его, когда платил наличными: предполагалось, что это поощрит два варианта действия, либо держаться за то, что у тебя есть (восстанавливать благополучие), либо богатеть и делиться (платить наличными). Небольшой опыт игры показал, что на практике выходит довольно неуклюже и не слишком мотивирует игроков получать палево, так что они часто выбирали стратегии с небольшой долей риска: я понял, что мои предположения были абсолютно неверны. Поэтому я изменил то, как это работает, чтобы наградить игрока за получение палева и переписал советы МЦ, чтобы это пояснить. Всегда добавляй палева, если сможешь. От него довольно легко избавиться (перевести стрелки или залечь на дно) и в процессе оно создает больше долгов и кредиторов.

ПАЛЕВО

Под лежащий камень вода не течет и лежать на раёне не приходится: добиться такого образа жизни в моем хаке было сложно, требовалось балансировать между тем, чтобы игроки желали большего, но честно заботились о жизни персонажей. Персонажи игроков не должны были получать по полной, едва преступив закон, но и не могли действовать безнаказанно: всегда должен был быть шанс, что им придется отвечать, а иначе им бы ничего не мешало творить все, что заблагорассудится.

Всегда предполагалось, что палево будет мерой того, в насколько серьезные неприятности влез персонаж игрока еще с самого начала работы над «Жизнью в пруду». В той игре палево было отходами проворачиваемых дел: ты получал его, когда совершал действия и слишком большое его количество осложняло жизнь, особенно в конце игры, когда определялась судьба персонажа. Были дела, позволявшие тебе уменьшить палево, самое простое из них «Сесть в тюрьму», когда ты решал вывести персонажа на раунд из игры, чтобы он отсидел за свои преступления.

Когда дошло до игры «На раёне», я уже знал, что хочу, чтобы палево было, но не был уверен в каком виде. Прежде чем оно приняло нынешнюю форму, я внес много изменений в механику. Как я уже сказал, в течение длительного времени ты выбирал вариант развития, когда опыт плюс палево достигали 5, но после этого обнулял опыт, но не палево. Я очень хотел, чтобы палево отражало то, как быстро ты учишься выживать и процветать на раёне, но получалось слишком запутано и не интуитивно. Также была мысль использовать палево как опыт, но тогда его было трудно использовать как счетчик. Еще был список вариантов развития для палева, вроде того, что сейчас

используется для долга и учет+палева в конце встречи, заменявший обычную систему опыта, для определения того, получил ли ты развитие.

Еще одним вариантом, который просуществовал довольно долго, был ход МЦ добавь палева, который был больше похож на ход урона из «Постапокалипсиса»: когда ты получал его, ты учитывал+палево, чтобы понять, есть ли у этого какие-то немедленные последствия, вплоть до того, что ты мог спалиться на месте. Также это превращалось в жесткий ход, который МЦ мог сделать, когда персонаж игрока проваливал бросок. Получалось слишком сурово и непредсказуемо. Это было нечестно по отношению к ожиданиям игроков и могло легко обломать истории их персонажей.

Главной моей ошибкой насчет палева было то, что я был с ним слишком осторожен. Для меня это было ракетное топливо, на котором работала игра, но которое в любой момент могло взорваться. Я считал его чем-то крупным, серьезным последствием, которое надо было выдавать редко и избегать любой ценой. При этом я написал два базовых хода, которые служили исключительно для того, чтобы избавляться от палева. И лишь при первом живом плейтесте я понял, что делал все не так и что мне следует поощрять получение палева персонажами, потому что это была одна из ножек трехного табурета игровой экономики. Двумя другими были кредиторы и долги. Чтобы эта экономика работала, игроки должны были в той же мере стремиться к палеву, в какой их персонажи его бы избегали.

В ПОРЯДКЕ, ЛЕГ И СДОХ

Другой угрозой жизни персонажей должна была быть... собственно угроза их жизни, но я хотел чего-то более непосредственного, чем урон «Постапокалипсиса»: я не хотел, чтобы игроки сидели и строили свою стратегию на основе того, сколько урона они могут получить, я хотел, чтобы они говорили: «Черт, меня пырнули! Бросай все и валим отсюда!» Любая конфронтация с применением насилия должна была включить в себя риск, а иначе насилие быстро станет ответом на любую ситуацию: на определенном этапе разработки были вообще всего два состояния, жив или мертв, но я решил, что для улучшения игрового процесса это надо немного смягчить.

К счастью к этому моменту игрой заинтересовался Томми Рейберн. Он работал над дизайном и версткой, с расчетом на издание и задавал много вопросов о том, как что работает. Ответы, которые я давал Томми, постепенно и стали правилами того, как персонаж ложится и поддыхает. Лечащий ход барыги существовал еще до того, как состояния «лег» и «сдох» пришли к финальному варианту: Томми спросил, может ли барыга вылечить тебя, если ты уже мертв, так что в результате изменен был не только ход в буклете, но и описание того, что такое «ок», «лег» и «сдох». Уточнение объясняло, что можно очень серьезно отхватить, но все равно быть в порядке; ты лег, только если не может двигаться без посторонней помощи.

Более четкое определение этих состояний оказало влияние и на некоторые ходы: стало легче понять разницу между ходами играть жестко и достать железо, когда стало понятно, что железом можно преподавать хороший урок, но не причинить серьезного долговременного вреда. Также Томми предложил ввести уличного врача, хирурга

из трущоб, к которому преступники могут обратиться за лечением, что было логично. Если на раёне есть кто-то раненый, то найдется и тот, кто предложит иглу и нить, а потом выставит счет.

БУКЛЕТЫ

Именно эта фаза отзывов и привела к тому, что количество буклетов раздулось до целых 18. Изначально я поставил цель написать 12 и это были: смотрящий, призрак, падший, барыга, посредник, громила, киллер, пресс, торговец, перевозчик, вор и жулик. Последний вскоре из обычного жулика на доверии превратился в профессионального кидалу. Пресс тоже изначально был больше сосредоточен на конфронтации лицом к лицу, но его ходы были изменены, чтобы увеличить масштаб его деятельности, потому что одна из добровольных групп, которые тестировали игру, сообщила, что роль персонажа была не слишком понятной. Когда Чарльз Перес предложил добавить сутенера это отлично подошло к идее использовать некоторых персонажей МЦ в качестве ресурсов, что было использовано у барыги. И тогда в игру «На раёне» добавились персонажи с именами (клиенты, шлюхи, должники, детки и паства) Ростовщик появился в ходе уточнения экономической модели, доведя общее количество буклетов до 14, но пока Томми искал подходящий изображения в качестве иллюстраций этих персонажей, я создал еще четверых: Томми подкинул некоторые идеи для киберпреступника и уличного хирурга, так что мы придумали, что могут принести с собой хакер и лепила. А еще, когда мы впервые обсуждали этот хак на storygames.com, два пользователя выдвинули идею не криминального жителя раёна, который просто оказался вовлечен в преступления остальных. Мне не сразу понравилась эта идея, но постепенно что-то встало на место и родился сосед, которому выпало несчастье жить по соседству с другими

персонажами. И наконец из моего желания отобразить жизнь многих молодых людей, с которыми я работал, появился бунтарь — тот, кто рано столкнулся с жестокой реальностью и нырнул в нее с головой, несмотря на вмешательство ответственных взрослых.

ДОЛГ И КРЕДИТОРЫ

Сводить концы с концами на раёне означает думать не только о том, кому ты задолжал: почти на любом этапе нельзя забывать о том, *кого это выведет из себя? И как мне подсластить им пилюлю?* Речь не просто о деньгах, здесь крутится сложный клубок услуг и прошлого доверия и предательства. Изначально долг был просто заменой истории «Постапокалипсиса»: одним из основополагающих принципов игры «На раёне» было то, что главной темой тут были деньги, так что казалось логично отразить это в используемых терминах. Если история говорит, насколько хорошо вы знаете друг друга, то долг показывает, что вы друг другу должны. Но изначально в этом не было ничего, кроме вот такого изменения, несущего чисто эстетическую нагрузку. Впервые долг стал альтернативным счетчиком развития, когда я еще играл со связью палева и опыта; меня осенило, что часть взросления на раёне состоит в том, чтобы учиться трюкам у своих друзей или просто втянуть их в дело и воспользоваться ими.

Развитие долга — это умение получить что-то от другого персонажа за все причиненные неприятности: может быть небольшую услугу, вроде самой выгодной сделки, или нечто большее, например, потребовать прикрыть тебя, когда ты близко к тому, чтобы спалиться. Счетчик развития долга облегчает получения ходов их других буклетов, но ограничивает их выбор буклетами твоих друзей: ты не можешь узнать что-то просто от балды, надо смотреть, как это дела-

ет кто-то другой.

Изначально кредиторы в хаке не планировались, эта система появилась сама, когда я записывал ходы: мне было трудно придумать последствия, которые были бы интереснее с точки зрения повествования, чем просто «получи +1/-1», так что в паре случаев я написал что-то вроде «Ты кого-то вывел из себя» или «Ты будешь кому-то за это должен». Когда я читал текст второй или третьей версии черновика, я заметил, что за этим стоит определенный принцип и решил внести его в правила: потребовалось несколько версий, прежде чем я пришел к простой идее списка кредиторов, в который заносились имена. Однако, после этого идея здорово раскрылась в ходах таких буклетов, как барыга, сутенер и посредник. С точки зрения МЦ список кредиторов — это очень мощный инструмент рассказчика, потому что он постоянно ставит перед игроками вопросы:

- Кто это и откуда ты его знаешь?
- Как его затрагивает то, что ты сделал?
- Что он захочет от тебя, когда придет за долгом?

Единственное ограничение количества имен в списке кредиторов, это количество известных твоему персонажу людей: каждый раз, когда тебе сказано занести имя в список кредиторов, можешь создать еще одного персонажа МЦ и они у тебя никогда не кончатся. МЦ предлагает тебе сделку: «Конечно, можешь так и сделать, но сначала скажи мне, кого и как ты этим расстроил». А потом он может дать потребовать расплаты в самый неподходящий момент.

БАБЛО И ДОБЫЧА

Деньги штука такая: пока у тебя их много, их почти не замечаешь, но как только они кончаются, нет ничего, что значило бы больше. Это масло, смазывающее западное

общество. Благодаря им механизм работает гораздо лучше, но при этом многих из нас перемалывает. С самого начала создания этой игры не было сомнений в том, что деньги будут главным интересом персонажей: они все хотят, чтобы денег у них было больше, но для них не менее важно, чтобы деньги у них не кончались. Обычным подходом тут было бы выяснить, сколько стоит все, что нужно, в игре (включая повседневные расходы каждого персонажа) и потом награждать персонажей игроков деньгами за определенные вещи, особенно за дела, соответствующие их буклетам. С такой информацией игровая экономика могла бы сама о себе позаботиться и было бы ясно, что именно каждый персонаж может позволить себе дальше сделать.

Я не сделал этого по ряду очень серьезных причин, первой и главной из которых было то, что я играю в ролевые игры для того, чтобы развлекаться и изучать жизнь персонажей в данной ситуации, а не досконально имитировать реальную жизнь. У меня вызывает настоящее отвращение излишне дотошные подсчеты в ролевых играх, так что реалистичная механика денег была для меня столь же привлекательна, как отслеживание того, насколько персонажи голодны, сколько калорий они получили от того, что съели и когда им пора сходить по большому.

Второй причиной, по которой я решил отказаться от модели дохода и трат, было то, что, если дать игроку вести какой-то счет, он немедленно решит, что это способ «выиграть» и будет искать в игровой механике способы это сделать. Также я не был уверен в том, что смогу сбалансировать подробную экономику и понимал, что не всегда большой куш ставит все с ног на голову. Серия небольших удач, плюс незамеченные или недооцененные траты приведет к тому же результату. Расчет всех этих цифр казался настоящим геморроем, а мое личное правило геймдизайна гласит,

что разработка игры не должна быть неприятной. Потому шансов на использование такой системы в игре «На раёне» не было.

Я серьезно обдумывал идею вообще не использовать какое-либо механическое представление богатства или денег в игре, а просто решать эти вопросы в рамках повествования: с покупками и затратами можно было разбираться по мере их появления («Ну да, у тебя не было на этой неделе проблем в бизнесе, так что ты можешь поставить всем выпить»), а большой куш мог просто сюжетно менять положение персонажа, давая ему больше влияния в ситуации, касающихся денег, но и делая его гораздо более сочной и заманчивой добычей.

После жаркой и подробной дискуссии на эту тему с DWeird на форумах Barf Forth Apocalyptica во время которой я подумывал использовать бабло, как характеристику, которую ты бросал, чтобы что-то купить и сделать, я стал склоняться к более абстрактному представлению того, сколько у тебя денег, но с добавлением таких концепций, как сводить концы с концами и быть на мели. А теперь пора поднять руки вверх и признать, что моя любовь играть словами и неумение составить нормальные списки «Внешности» для каждого буклета привели к следующему решению: когда стало ясно, что персонажи должны быть озабочены сохранением своего благополучия, я подумал, что у каждого буклета должен быть свой источник дохода, которому могут угрожать внешние факторы. В некоторых случаях этот источник был очевиден сразу и уже попал в некоторые буклеты, так что я ухватился за идею и стал искать способ формализовать ее в правилах. Каждому буклету потребуется для этого отдельный раздел, как в каждом буклете «Постапокалипсиса» и «Monsterhearts» был отдельный секс-ход, так что я изучал наброски моей игры, пытаюсь найти место, куда

вставить определение того, как персонаж зарабатывает на жизнь... и там было слово «Внешность» рядом с которым зияла пустота, которую я безуспешно пытался заполнить. И тут у меня в голове что-то щелкнуло и возникло слово «Добыча», показавшееся адекватной заменой, и тогда принцип защиты своего благополучия стал частью этой игры. Мне все еще сложно придумать соответствующий раздел «Добыча» для каждого нового буклета, но это настолько проще, чем составить список вариантов внешности!

А вот путь к окончательной форме правил бабла был гораздо сложнее и дольше, с множеством фальстартов и тупиков. Дело в том, что здесь шла борьба двух факторов: необходимость отвечать уровень достатка персонажа в игре и мое желание оставить все на уровне повествования, не используя механику. Недавняя кампания, которую мы играли с друзьями, очень сильно повлияла на ход моих мыслей: мы первыми в мире сыграли кампанию по игре *Dead of Night* и, несмотря на то, что там не было никакого способа отслеживать богатство, один из персонажей поднялся от мелкого преступника до патриарха новой религии всего за 8 недель игры и все в результате выбранного нами пути повествования, когда мы брали последствия каждой сцены и развивали их эпизод за эпизодом. Мне это очень понравилось, и я хотел обеспечить такое же пространство для историй в моем хаке; я не хотел, чтобы правила ограничивали то, какие истории мы можем рассказать о наших персонажах и считал, что никто не должен доходить до такого момента, когда не сможет предпринять следующий логичный шаг в развитии персонажа, потому что правила этого не допускают.

В конце концов потребовались две недели размышлений и открытых дискуссий на эту тему, чтобы удовлетвориться почти абстрактным использованием бабла в нынешней

форме: мне гораздо больше понравилось использовать его как индикатор общего уровня богатства, чем точный счетчик денег. Между деньгами и баблом нет простой и быстрой связи потому что ее и не должно быть. Это две разные вещи: бабло это не просто деньги у тебя в кармане, это еще и кредитные карты, предоплаченный мобильник, страховка и инвестиции, текущие платежи за дом и машину... короче говоря, это практически все в жизни персонажа, цену чего можно обозначить в деньгах, не просто сами деньги. Это облегчило процесс описания того, как на тебя влияет нахождение на мели: раньше было сложно примирить это с большим количеством бабла и был вариант взять -1 бабло вместо того, чтобы благополучие оказалось под угрозой. Но две стороны экономической модели плохо соотносились и между ними были пробелы, которые создавали трения, требовавшие все больше и больше дополнительных правил.

В нынешней модели гораздо легче понять, как персонаж, у которого много бабла, все равно может быть на мели: конечно, у тебя есть все атрибуты богатства, но, если ты только что заплатил по счетам в ожидании большого куша и оказался в пролете, ты можешь все также выглядеть обеспеченным человеком, но у тебя не будет денег даже на автобус или покупку еды. Бабло это большие деньги в твоей жизни, а защита благополучия — мелочь у тебя в карманах.

Игра «На раёне» еще не завершена: будут выпущены новые буклеты (хотя ты вряд ли увидишь надоеду) и готовые сюжеты для игр на конвентах, которые, я надеюсь, уже закончены к тому времени, как ты это читаешь, не говоря уже обо всех уникальных ходах, которые, как я надеюсь, будут создавать все участники игр. Я не считаю этот хак чем-то статичным и это не тот проект, который я когда-либо положу на полку: надеюсь, у меня всегда будет что еще сказать о раёне и жизни его жителей, пока кто-то где-то

будет играть в эту игру. Так что держите ушки на макушке,
будьте готовы и берите, что сможете, пока еще можете.

— Джеймс Маллен, 15 сентября 2014 года



ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие к русскому изданию	4
Начнем	6
Подготовка	6
Обсуждение	8
К делу	9
Характеристики	12
Базовые ходы	12
Вспомогательные ходы	16
Палево!	19
Долг и кредиторы	20
Лег и сдох	22
Скрытая экономика	24
Палевная собственность	28
Буклеты	34
Бармен	34
Бунтарь	38
Вор	42
Голос	46
Громила	50
Кидала	54
Киллер	58
Лепила	61
Маманя	65
Механик	70
Падший	74
Пастырь	78
Перевозчик	82
Планктон	85
Попрошайка	90
Посредник	94
Пресс	98

Призрак	102
Радар	105
Ростовщик	110
Смотрящий	114
Сосед	118
Сутенер	122
Торговец	126
Турист	130
Хакер	134
Всякая всячина для МЦ	139
Твой ход	139
Ходи ровно и не отвечивай	142
Карта района	159
На страже интересов угнетенных	163
Принципы	169
Фронт	176
Угрозы	178
Куш	183
Действующие лица	184
Акт I: План	185
Антракт	189
Акт II: Ограбление	192
Акт III: Дележ	195
Ложка дегтя	196
Заполнение пробелов	198
Жизнь в пруду	202
Создание и разработка игры «На раёне»	202
Палево	208
В порядке, лег и сдох	210
Буклеты	211
Долг и кредиторы	212
Бабло и добыча	213

Джеймс Маллен

На раёне
ролевая игра на улицах современного города

Переводчик Павел Берлин
Иллюстратор Томми Рейберн